
電腦
遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC POWER Zine
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
特別報導
8Page
軒轅劍參追蹤報導
1998年紐約玩具展
下半年新奇玩具搜秘報導
超值雙CD
MegaDisc
裝甲戰士
深入報導
星際大戰：
同盟鐵翼
極地之光
專題企劃
1998年風雲遊戲特輯
秘技偵蒐營
模擬城市3000市長輕鬆當
阿爾發新文明最強的文明
雷峰塔輕鬆打怪物
虛擬人生彩色的人生
帝都魔域傳領錢囉
影視話題
哈啦瑪莉
寫真明信片組有獎徵答
梅爾吉伯遜
最新力作－
危險人物
新GAME介紹
爆滿
波斯王子3D
伊甸園守護者
春風之章
戰國美少女貳
復活邪神II
夢幻西餐廳II
織田信長傳
流氓大亨
46Page
攻城略地
16Page
14Page
14Page
120
1999
十週年號
4 712063 000052
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市
SOFT WORLD
便利超商．書局 均售
終極促銷價 香港HK $55 馬來西亞RM $ 25 加拿大CAD $ 18 美國US $ 12



中國史上最痛快淋漓的一次
造反行動!
水滸傳
令人又愛又怕又無法抗拒的
俠盜生涯!
吸引人的對話劇情
超優質的場景畫面
全家便利商店
萊爾富
軟體世界 智冠科技股份有限公司
Dream Maker 工作室
7-ELEVEN


水滸好漢揭竿起義
場面最浩大，打得最過癮的
戰略大作!!
近期即將
旗艦級的大型戰鬥



●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：宇峻科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/



電腦 軟體世界 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

第120期 目錄

171 封面大賞

大富翁 世界之旅

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

Marc 1999

軟體世界

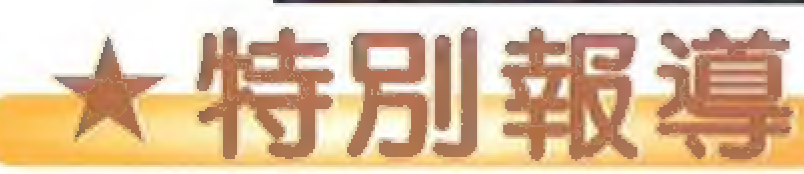




攻城略地 Solution



★專題企劃



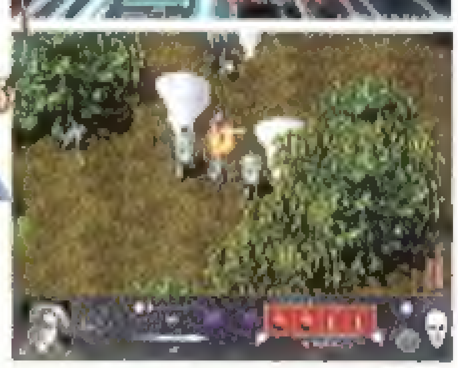


ゲームFOCUS

★深入報導









攻略別冊



●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

當期菜單 新鮮出爐

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：4月5日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項（ABCDEF任選一項，複選視同廢票），然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

A. 十週年紀念T恤

軟體世界雜誌創刊十週年紀念短袖T恤，正背皆有十週年紀念彩圖，全世界只有這五十件，超級究極無敵大珍品，親愛的忠實讀者們，千萬不要錯過此次中獎機會！



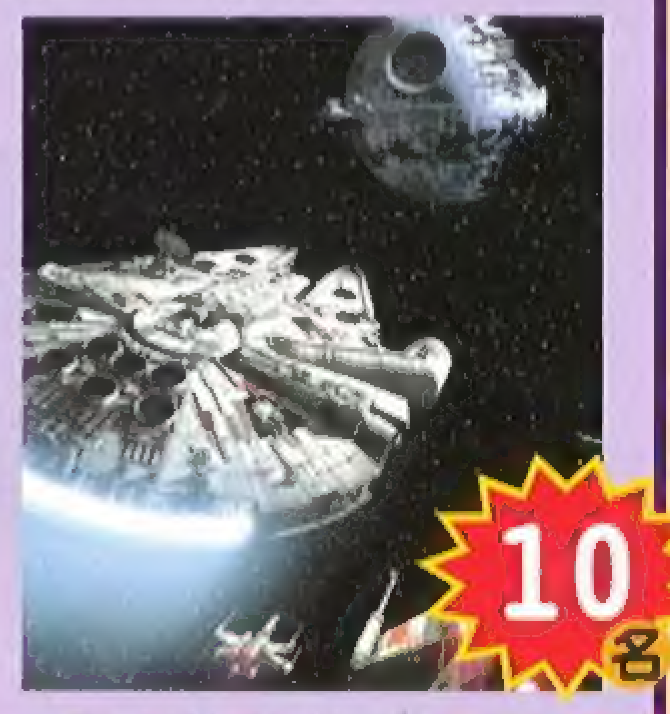


●軟體世界雜誌社
●非賣品

50名

B. 星際大戰 同盟鐵翼

鐵翼不死，同盟榮光再現！精細的3D模型，華麗的聲光效果，多重戰場的設定，動態改變的任務目標，豐富的劇情和新增的任務編輯器，都會讓「同盟鐵翼」成為史上最佳的太空冒險遊戲。



10名

●松崗電腦 ●1080元

C. 極地之光

極地之光在整體結構上兼具日式遊戲的設計，也有歐美遊戲的介面與戰鬥系統，優秀的人工智慧，靈活簡便的操作介面，而且流暢度十足，可玩性相當高，是一套讓玩家青睞值得一玩的RPG 。



●怡碩科技
●780元

10名

D. 旭日東昇2

旭日再次東昇，不但畫面解析度增強為800×600，玩家還得面對比前作更加強悍的敵人－Trich異形，加上各式新增武器，各種天候的變化，使這個結合動作與策略類型的遊戲再度散發光芒。



●歐樂影視
●990元

30名

本月問答

Q 在「同盟鐵翼」中，玩者將有機會駕駛韓．索羅著名的戰機，它的大名是：

A ① 滅星者號 ② 幻影號 ③ 千年鷹號 ④ 火鳥號





殺戮時刻VCD

年輕的白人律師傑克，為一位憤怒殺人的黑人父親辯護，對他而言，這是一次打響事務所名聲的好機會，但他沒想到卻要為此付出重大的代價，他的家庭、妻女、朋友、同學還有他自己的性命都步入空前的危機。





●得利影視
●800元

10名



叛獄大獵殺VCD

逃獄犯山姆躲進年輕寡婦凱達的家園時，被她兒子麥奇發現，起初雙方充滿敵意，漸漸地他們不但和諧相處，山姆更加發掘出自己的另一面。此時一名非法土地開發者欲奪取凱達的土地來發展自己的房地產計劃，山姆挺身而出抵抗強權，對方則雇用殺手豪取，在黑白兩道的夾擊下，他能成功還擊嗎？



●得利影視　●600元

10名

『真假公主』著色比賽中獎名單




第一名　謝　昕　高雄縣

（真假公主精裝VCD一套、公主人偶、蝙蝠巴托、電動軌道火車）

第二名　郭懿緯　高雄縣

（真假公主精裝VCD一套、公主人偶、電動軌道火車）

第三名　黃郁婷　台北縣

（真假公主精裝VCD一套、電動軌道火車）

佳作（真假公主精裝VCD一套）18名

曾泰翔　高雄市、郭建章　高雄市、張淑媛　台中縣、
黃仁君　彰化市、陳佳佑　台北市、賴金助　台北市、
葉宗憲　嘉義市、陳銀爵　高雄市、陳琇芬　台北縣、
陳帝維　台中市、朱安莉　雲林縣、陳家榮　台南縣、
李婕伶　高雄市、蘇浤瑋　高雄縣、張筱琦　彰化市、
謝毓鴻　苗栗市、余海倫　台中縣、張書祈　南投縣。







恭喜中獎!!

上期問題：請問在異形之緊急動員中，在相同的戰場上必須做日夜兩種不同的戰略變化，玩者必須為每個單位打開：

正確答案：（4）照明設備

上期非常問答中獎名單己順利抽出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：http://www.swm.com.tw

A. 異形之緊急動員GAME　10名

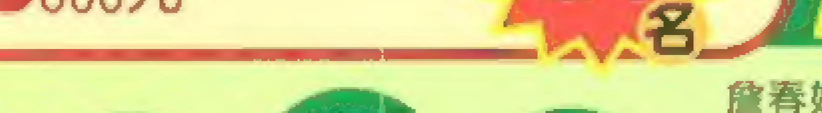
楊家銘　台北市、王台偉　台北市　…………　等10名。

B. 4WD夢幻四驅車GAME　10名

陳書惠　桃園縣、郭政南　台南縣　…………　等10名。

C. 羅技帥氣背包　10名

李國勳　台北市、黃郁娟　高雄縣　…………　等10名。



「X檔案・征服未來」幕後偵緝VCD　50名

正確答案：在本集中，史考莉不幸染上（黑血）致命病毒，而生命垂危。

吳俊宏　屏東縣、蔡建興　高雄縣、葉雲松　台北市、
洪健益　高雄市、高志一　台北市、秦銘志　台北縣、
劉曾美　雲林縣　……………………………　等50名。

D. 羅技精美對筆　10名

詹春娘　台北市、姬明甫　高雄市　…………　等10名。

E. 羅技帥氣襯衫　5名

邱康智　台北縣、林曼滇　台中市　…………　等5名。

F. 羅技WingMan T恤　10名

許世賢　新竹市、溫富雄　台北市、洪士正　高雄市、
吳佳蓉　台中縣　……………………………　等10名。

G. 紅色警戒迷彩炫酷錢包　30名

蔡明峰　高雄縣、林政興　桃園縣、余凱倫　台中縣、
卜唯立　台中縣　……………………………　等30名。

H. 紅色角落VCD　20名

賴昱融　基隆市、陳麗華　台北市、傅明楓　台北縣、
朱仁德　高雄市　……………………………　等20名。

I. 羅蜜歐與茱麗葉VCD　10名

吳彩雲　高雄縣、許哲霖　台北縣、王元仲　台中縣、
黃喻婷　高雄市　……………………………　等10名。

贊助廠商


得利影視股份有限公司

EZ SOFT 怡碩科技股份有限公司

UNALIS 松崗電腦股份有限公司



歐樂影視股份有限公司

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。
〈本月熱門遊戲：美商藝電股份有限公司提供全省熱賣之「模擬城市3000中文版」遊戲大碟〉

所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：

第三季季抽獎中獎名單公佈！

第三季季抽獎名單己順利抽出，中獎讀者如下列，詳細中獎名單資料請參閱聯合報或軟體世界雜誌網頁www.swm.com.tw：

非常駭客獎 1名

◎比雅久PMX機車

李邱碧　高雄市

非常熱門獎 5名

◎漢瑞家庭劇院3D多媒體喇叭

陳宗億　台南縣、梁孫堅　台北縣、翁靜雯　高雄市、賴弦岑　台北縣、謝和峰　高雄縣

非常酷辣獎10名

◎人因科技「合體之翼」全功能搖桿

劉瑞法　台中縣、馮　皓　屏東市、林柏興　南投縣、陳文斌　台中縣、鄭致鈴　台北市、江旻宜　台北市、李宣德　台中縣、江國豪　桃園市、陳仕倫　台北縣、施啓仁　彰化縣

非常聳動獎10名

◎漢瑞電腦多媒體喇叭

顏志龍　台南縣、賴建智　彰化縣、郭靖成　台北市、蔡美玉　台北市、譚景仁　台北市、楊兆揚　台中縣、高銘應　台南縣、周永志　雲林縣、歐長育　台北縣、蔡憲岳　高雄市

非常特別獎 5名

◎「東方快車」強力翻譯軟體一套

陳俊圻　屏東市、張良杰　台北市、王致瑋　台北市、李書愷　台北縣、吳宗桂　台北縣

非常熱門獎（五名）



●最HOT的羅技力回饋天駒方向盤

非常聳動獎（十名）



●最炫的賦澤科技Magic TNT顯示卡





●超高辨識力的人因科技「點將筆」

廣告索引



發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang. Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
文字編輯	廖奇建	Edward Liau. Editor	
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	廖玉霖	Lover Lin.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang. Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部　ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳麗英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許儒全、吳建煌、葛文怡
特約作家　葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李　甌、李彥志
王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘
宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恆、傅冠彰、彭日貴
賀鴻熙、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家恆、劉建台、陳志明、張裕敏
特約封面設計　蘇執斐

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳真:886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　TEL:(07)8150988　FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號　TEL:(02)27889188　FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號1樓　TEL:(04)2020870　FAX:(04)2060610
農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香　港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

星　馬 Malaysia　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my

美　國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail：willy@loop.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳　洲 Australia　TeL：(02)9891-5520　FAX：(02)9891-5530
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

般若魔界原班人馬，再次傾力企劃製作

跨年鉅作 二月震撼上市

般若魔界之 帝都魔域傳

昱泉十年代表力作

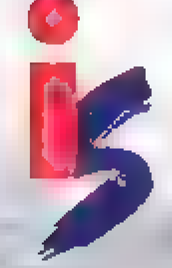
又炫又酷3D RPG!









製作發行

昱泉國際股份有限公司

台北市信義路四段296號15樓

TEL 886-2-2705-3777

FAX : 886-2-2705-0222

URL : http://www.interserv.com.tw

總經銷

第三波資訊股份有限公司

URL: http://www.acertwp.com.tw

超值大放送

凡於2月1日至4月15日活動期間，只要購買帝都魔域傳遊戲軟體，就有機會獲得17吋螢幕、3D圖形加速卡、專業喇叭、影像處理軟體、各類精彩遊戲軟體等超值大獎，動作要快喔！

贊助廠商

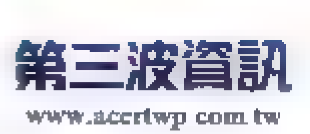


優派國際





敦京集團





友立資訊





什麼人玩什麼遊戲，看看你自己最適合那套GAME

這些好遊戲推薦給水象星座的你

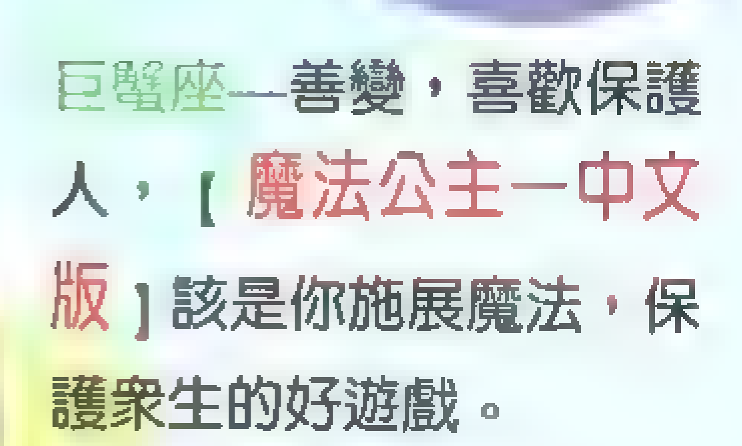
愛蒂絲的魔法冒險—中文版



—敏感，善良，富想像力，這套【愛蒂絲的魔法冒險—中文版】最合你的味。

虎口餘生

—意志力強，善體人意，【虎口餘生】會是你貫徹意志，展現實力的機會。



巨蟹座—善變，喜歡保護人，【魔法公主—中文版】該是你施展魔法，保護眾生的好遊戲。

支支超級好玩

這些好遊戲推薦給土象星座的你



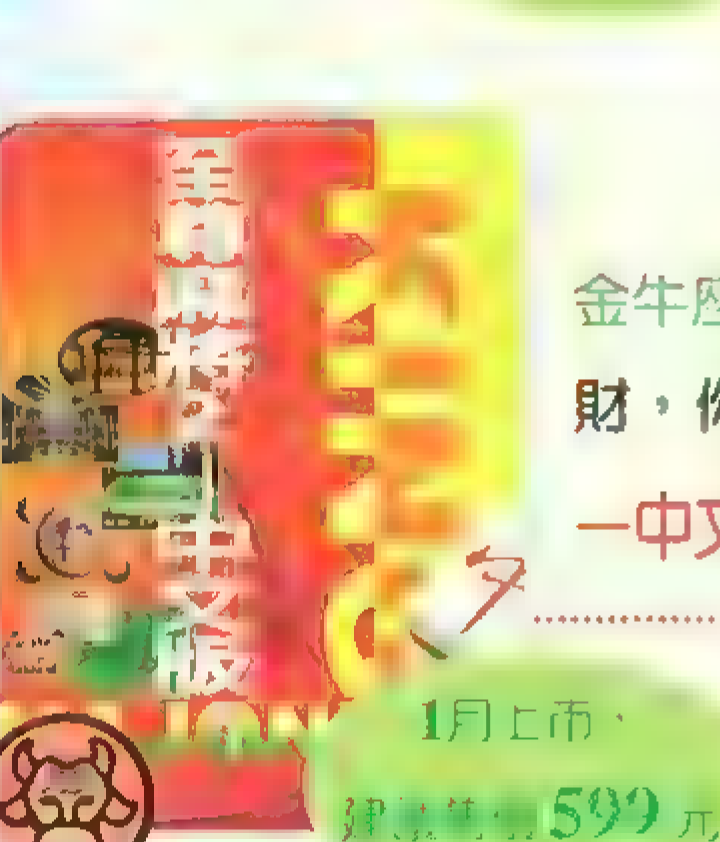
處女座—分析力強，一絲不苟，需多方考慮的「王者之師—中文版」會是最速配你的酷遊戲。



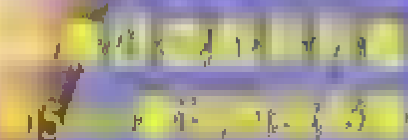


摩羯座—勤勉，忠誠，相當耐勞，「工人物語3」這遊戲是最吻合你的個性。



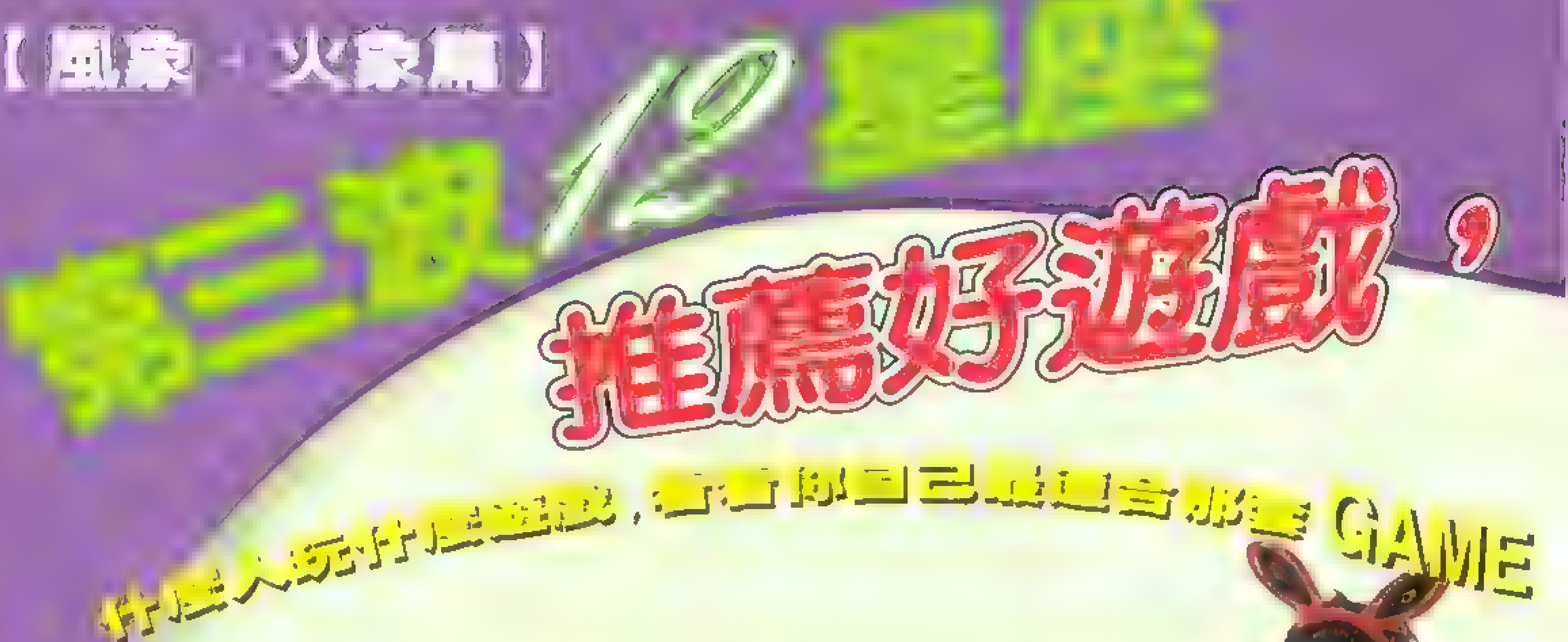


金牛座—踏實，耐心，善理財，你當然是「至尊麻將2—中文版」的最佳牌友。



粉精彩，讓你過個幸福美滿的兔年

順過來



這些好遊戲推薦給風象星座的你



雙子座—好奇心強，喜歡嘗試新東西的你，就讓【學生物語—中文版】中的10位美女陪你嘗新一番。

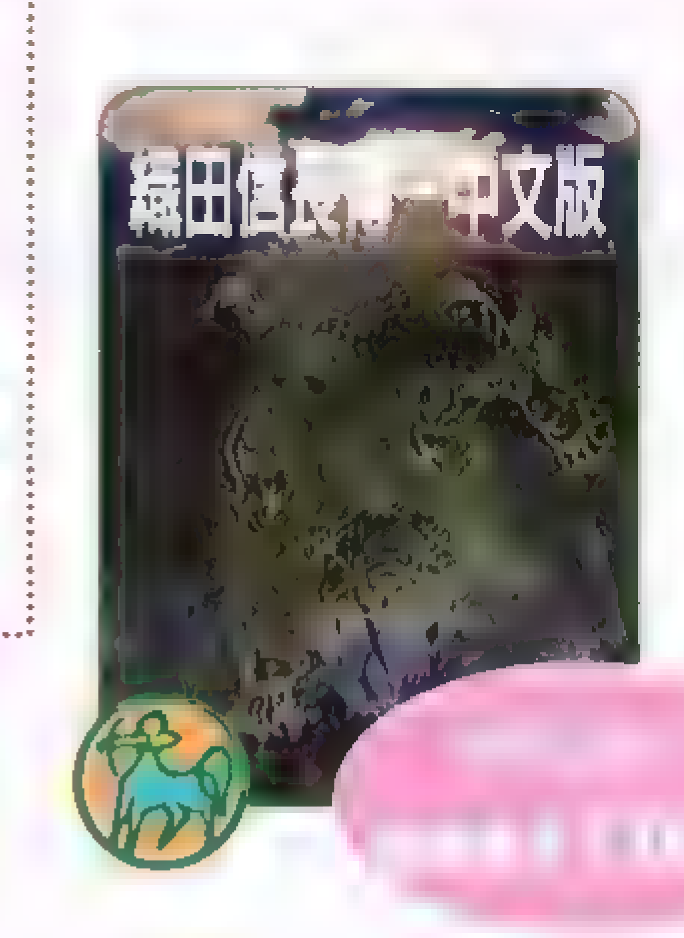
水瓶座—親切，合群，頗聰慧，【帝都魔域傳—中文版】這個帶領隊伍完成任務的好遊戲，你不可錯過。

天平座—妥協平衡性強，適應力佳，追求同牌色同花色就贏的【麻辣四川省4—中文版】是太適合你了。





獅子座—熱情，自負，有領導力，就讓你化身為【凱撒大帝3—中文版】追求帝國統一吧！



射手座—樂天，誠實，目標主義者，如同【織田信長傳—中文版】的遊戲主角一般，你也可能是帝王之像。



牡羊座—熱心，自負，富有俠道精神的你最適合玩【俠客遊之前途道標—中文版】，等者來完成各種任務吧！



學業成績如何呢？看這裡就知道

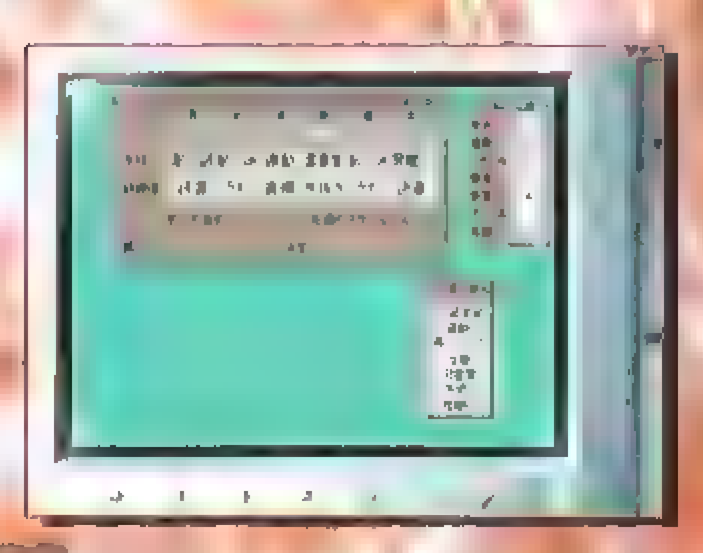
種種個性成長均以數值條狀圖呈現，是好是壞立刻分曉

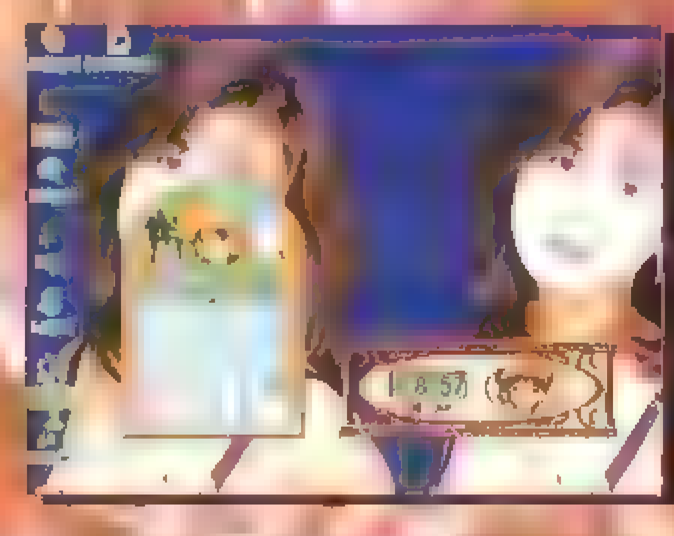
和美麗的女老師說說話，真是心情舒爽愉快



有可能和你成為好友的女孩全部共10位，
大家都是可愛的女孩喔！

學生物語是高中入學後的一年間，和許多女孩相逢，變成男女朋友的戀愛養成型遊戲。玩家扮演的主角是龍鳳雙胞胎中的哥哥，而你的人生是從此變成彩色或黑白的呢?來好好談場戀愛就知道了。


自己製定一週的學習行程表，別太辛苦了


這就是遊戲中附送的美少女計算機和時鐘，還加送精彩桌布，螢幕保護程式呦





艾蒂絲
魔法大冒險
Adith
The Forgotten Alchemy
新世代的中文即時RPG遊戲
可愛的遊戲主角造型，超炫的魔法效果
1999年春節鉅獻
RPG迷千萬不要錯過
鄭重向大家推薦
Dream Come True
作發行：
第三波

民之所欲，常在我心，熱賣工人物語3在全美銷售突破50萬套，榮登冠軍寶座。



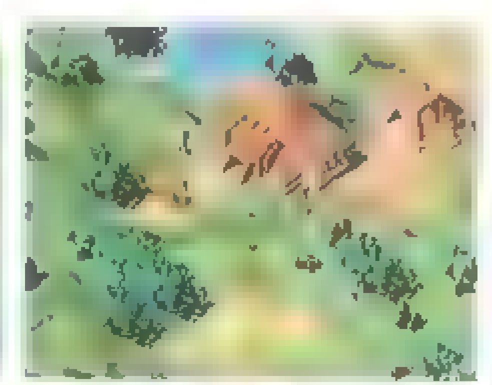




你就是工人皇帝,大家的幸福在你手裡,讓搬運工 挖掘工 伐木工 植樹工 木匠 石匠 建築工 地質學家 礦工 煉鐵匠 煉金匠 工具製造師 武器製造師 挑水夫 農夫 磨坊工 麵包師父 養豬農 飼驢夫 屠夫 漁夫 稻農 釀酒工 蒸餾工 啤酒釀造工 造船工 領航員 木炭製造師 火藥製造師 間諜 劍客 持矛士兵 弓箭手 醫師 ---等,陪你建造自己的工人皇朝















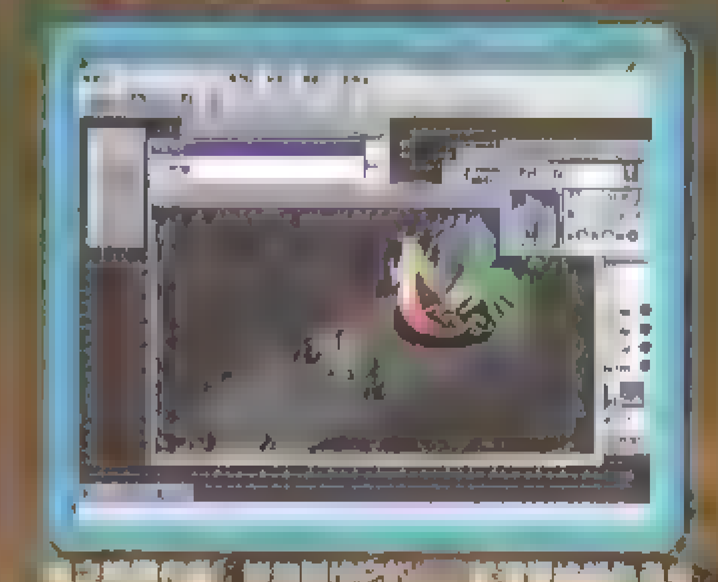
熱烈上市中
建議售價990

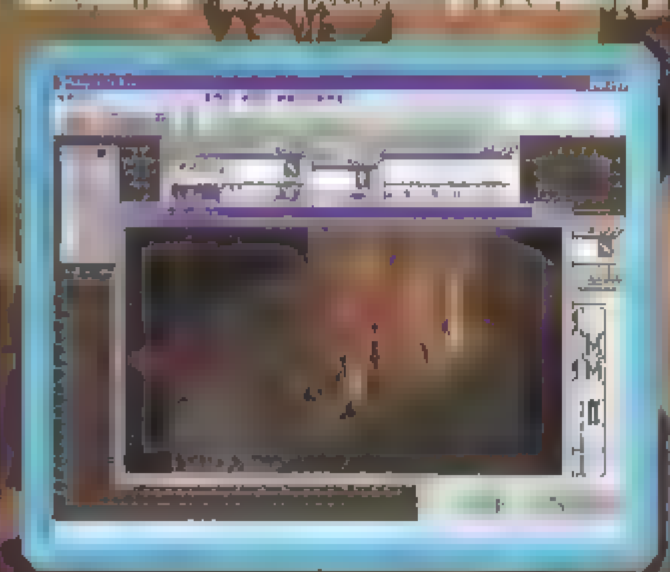
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 Tel:(04)3801600Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw



征服羅馬
征服美麗新世界
民之所欲
常在我心
SIERRA STUDIOS
Impressions

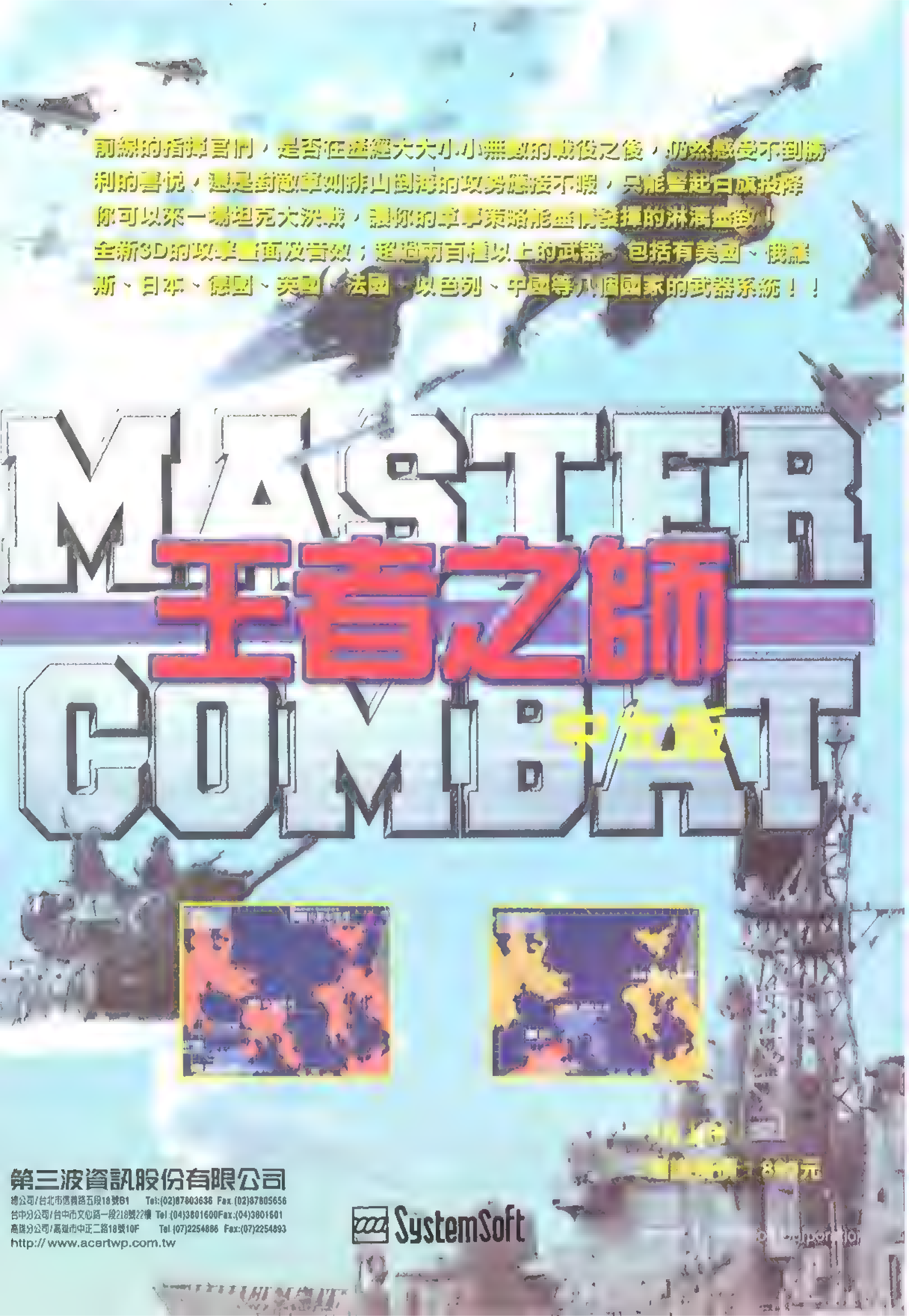








向神挑戰


前線的指揮官們，是否在歷經大大小小無數的戰役之後，仍然感受不到勝利的喜悅，還是對敵軍如排山倒海的攻勢應接不暇，只能豎起白旗投降
你可以來一場坦克大決戰，讓你的軍事策略能盡情發揮的淋漓盡致！
全新3D的攻擊畫面及音效；超過兩百種以上的武器，包括有美國、俄羅斯、日本、德國、英國、法國、以色列、中國等八個國家的武器系統！！
MASTER
王者之師
COMBAT
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
SystemSoft



織田信長傳
英傑傳系列
中文版
還是想改變日本??
盡是身經百戰的好漢，
的無數戰役，
嶄新重現在您的面前！
究竟能否躲過本能寺的惡報，
為戰國紛亂的局勢劃下休止符呢！
●情報分析與縝密的戰略是掌握勝負的關鍵
●舒適的操作系統
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
koei
春假隆重登場
1350

麻辣四川省 4

辣妹出招

- 風情萬種的辣妹，從國際名模到檳榔西施，40多種精美造型伴您度過漫漫長夜
- 5種新奇可愛的麻將小精靈，不但考驗您的牌技與反應，奇幻的魔法牌更是百玩不膩。
- 超級炫爆的視覺效果，華麗的聲光技巧，保證不需巫毒就能擁有超值享受
- 風格獨特的新東方搖滾樂，讓您的遊戲情緒一路狂飆

春節鉅獻



第三波資訊股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656

台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601

高雄分公司/高雄市中正二路18號16F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893

http:// www acertwp com tw

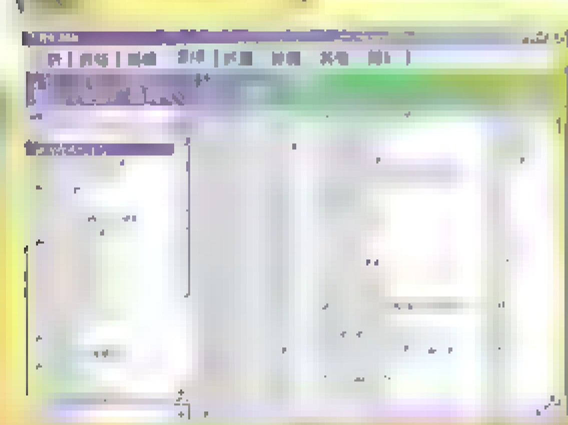


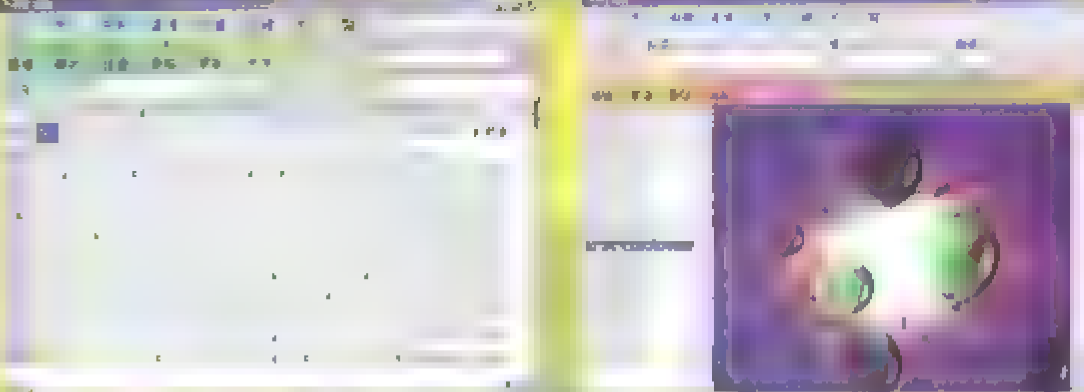
遊戲修改至尊 2000

Fix People Expert

- 超強的分析功能　完全的整合了高低階分析，能夠同時連續的分析10進位、16進位、字串、浮點數和不知道數值的目標。
- 超快的分析速度：比上一個版本快上許多，沒有一個同性質軟體能趕的上。
- 超強的攔截能力：測試到目前為止，所有的遊戲都能夠以熱鍵呼叫遊戲修改至尊2000。
- 全新的遊戲存檔分析修改功能：遊戲修改至尊2000除了能夠分析修改遊戲的記憶體外，同樣的也能夠分析或修改遊戲的儲存檔。
- 直接呼叫，作家和小算盤：您可以在玩遊戲時邊看攻略或邊寫筆記！
- 完整的表格功能：如果懶得分析還能夠直接上網抓別人改出來的紀錄直接用。
- 完整的記憶體編輯能力：能夠以PCTOOLS同時編輯十進位和十六進位的方式，分析編輯一個程序4GB實際和虛擬記憶體。
- 抓圖能力：能夠直接連續的抓取DirectX 5.0以上的遊戲圖形，存成BMP檔。
- 完全圖形介面：能夠完全以滑鼠操作，介面方便美觀。
- 完整的支援　支援Voodoo及所有支援Direct 3D 的3D加速卡或顯示卡。
- 免費的轉圖程式：可把抓下來的圖形轉成BMP，GIF或JPG格式。

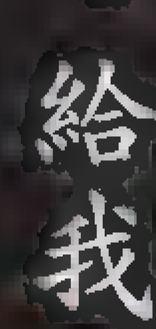











給我


暗黑


復仇者




暗黑復仇者



向所有的3D遊戲復仇，
真正來自地獄的魔鬼感官遊戲，
近期上市！
Dark Vengeance™ ©1998 Reality Bytes, Inc. All Rights Reserved. Created by Reality Bytes, Inc. GT™, the GT Games Logo and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. Reality Bytes® and the Reality Bytes logo are registered trademarks and Dark Vengeance® and the Dark Vengeance logo are trademarks of Reality Bytes, Inc. Published by GT Interactive Corp and distributed by Acer TWP Corporation under sublicense from GT. 3Dfx Interactive logo is a registered trademark of 3Dfx Inc. The Environmental Audio logo and Environmental Audio are trademarks of Creative Technology. AMD, the AMD logo, K6, 3DNow!, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.
第三波
GT Interactive Software

征服七海

TIDES™ OF WAR

將精緻的海戰帶入遊戲上擁有60多[illegible]的任務、60種船艦，和超過60000格視窗的超大地圖和原音配樂！任務種類包括了戰爭、[illegible]、[illegible]、攻擊、破壞和探險50種的船艦全部都是3D繪製而成。玩家進行戰爭的船艦會因為時期的不同而有所改變，包括有"維京船艦"、"中國船艦"、"西班牙無敵艦隊"、"埃及艦隊"和"[illegible]"所有的船艦都擁有許多武器！

88年1月征服上市

建議售價：880元

第三波資訊股份有限公司

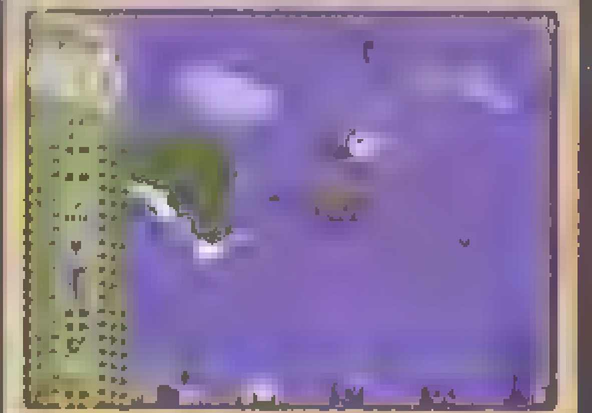
[illegible] Tel:(02)[illegible] Fax:(02)[illegible]

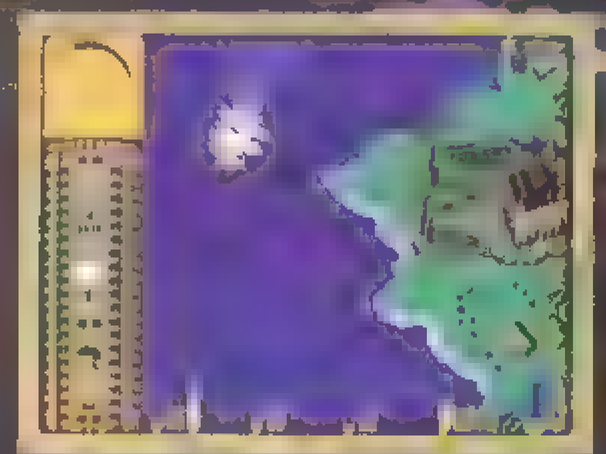
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 Tel:(04)[illegible] Fax:(04)[illegible]

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)[illegible] Fax:(07)2254893

http://www.acertwp.com.tw











1元遊戲專案正式開打

"幹"什麼啊！

你還在玩落伍的即時戰略遊戲嗎？

紅色政權早該瓦解

該是 的年代了！

全國30萬紅色家族即時戰略遊戲迷

請注意,超越第一波以往賣過最好玩的即時戰略遊戲,即將出關與您正式相見,只要填妥以下截角貼在明信片寄回或以傳真回覆,你就有機會可以用1元購買全民開打2100遊戲一套,

機會僅有300名(遊戲預定售價NT$1000~1600元),看清楚是1元哦！



《全民開打2100》

這是一款3D即時戰略遊戲讓玩者扮演了新時代的征服者的角色，您必須由廢墟中進行研究、設計和生產各種武器，以及建造新設施，以便進軍全球。在這一款劃時代的即時戰略遊戲中，共有四百餘種不同的科技和兩千多種軍事單位可以研發和組裝！

第三波資訊股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803630 Fax:(02)87805656

台中分公司/台中市文心路1段218號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601

高雄分公司/高雄市中正一路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893

http://www.acertwp.com.tw

姓名

年齡　　　電話

地址

第三波出品的＿＿＿＿＿＿＿即時戰略遊戲雖然很好玩,但我更希望有機會以1元玩到＿＿＿＿＿＿這套更棒更好玩的3D即時戰略遊戲！

★本活動自即日起至88年4月5日截止以郵戳為憑，可以傳真或郵寄方式參加，請寄台北市信義路5段18號B1 第三波資訊股份有限公司 K110＿＿＿＿＿總部收，Fax:(02)8780-5656


ROBO RUMBLE
中文版
機器人大戰
有如置身於一個虛擬的未來戰場中！
提供您一個能夠大展戰術長才的虛擬戰場！
4月震撼上市
890
INTERACTIVE
METROPOLIS



騎士帝國
Knights and Merchants
騎士的榮譽在於真理與勝利
帝國的光榮在於富足與強盛
第三波
INTERACTIVE
JOYMANIA



時光飛逝、春轉秋移，轉眼間軟體世界雜誌已經邁入創刊十週年了！曾為雜誌創始者之一的筆者，在入國防部數饅頭、創辦同類型遊戲雜誌、在外面製作過數套遊戲之後，再度回到雜誌從基層重新歷鍊，直到半年前才當上現在這個職位；而軟體世界雜誌在整個業界的變遷過程中，雖然也經歷過各種大風大浪，但多虧各位讀者及廠商的支持及愛護，也終於歡度十歲生日了。

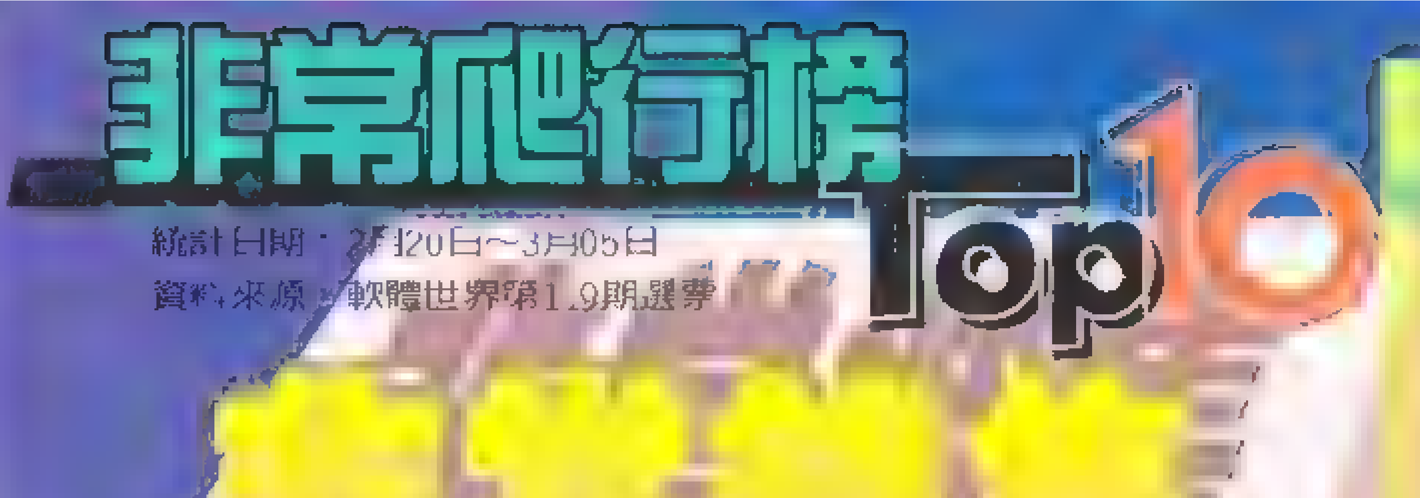
回想這些年來，不知有多少稚齡幼童進入學校學習，又有多少年青學子成為社會精英；在這漫長的歲月過程之中，遊戲陪伴著大家一同成長，雖然有不少更新更炫的遊戲紛紛出籠，但相信各位最懷念的，還是第一套接觸的遊戲吧！

同樣的，身為許多讀者第一次接觸的軟體世界雜誌，也曾陪著大家度過這充滿歡笑、感傷及奇妙經歷的時光，這些記憶相信都是大家最懷念的；雖然同類型的雜誌也不乏強有力的競爭者，但是由於有各位忠實讀者和廠商的不斷支持，所以我們還是能夠慢慢地成長、茁壯。如今我們不禁要跟各位道謝，真的因為是有大家的關切，軟體世界雜誌才能有今日。

為了報答各位讀者的栽培恩情，軟體世界雜誌決定盡力來回饋各位讀者！從本期開始，我們將會準備一連串的各項回饋活動，在這段期間，只要各位注意我們雜誌的內容，將會得到意想不到的豐盛大獎哦！絕對會讓各位心滿意足！

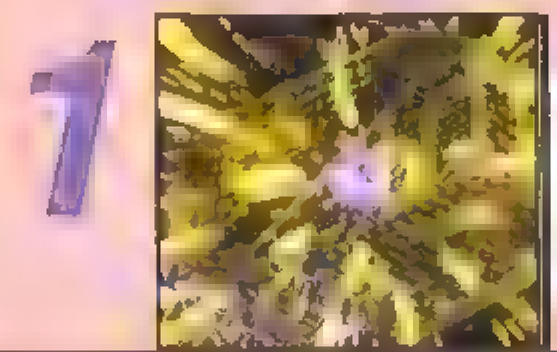
最後，在此我們要再次感謝讀者與廠商們，也希望軟體世界雜誌能在陪伴各位走過往後的漫漫歲月，讓我們成為各位最好、最得力的伙伴。

軟體世界雜誌　主編　李永治



統計日期：2月20日～3月05日
資料來源：軟體世界第119期選票

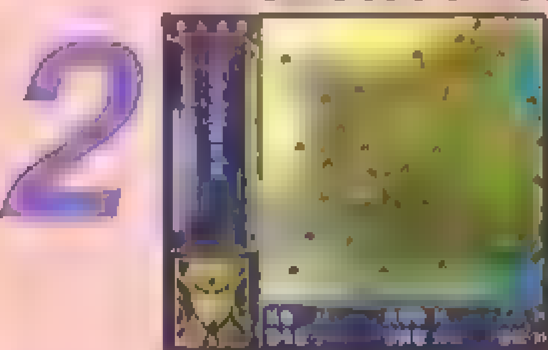
1 魔導聖戰－風色幻想



●新登場 860

弘煜科技／戰略RPG

2 三國群英傳2



●新登場 777

奧汀科技／策略

3 大富翁IV



●上回 1 737

大宇資訊／益智

名次	遊戲名稱	名次變化	票數	廠商／類型
4	守護者之劍外傳－無盡的宿命	[illegible]	659	日商帝技爺如／角色扮演
5	雷峰塔	新登場	611	智冠科技／角色扮演
6	星海爭霸之怒火燎原	上回4	585	松崗電腦／即時戰略
7	風雲之天下會	上回3	553	智冠科技／角色扮演
8	模擬城市3000	[illegible]	512	美商藝電／策略
9	青澀寶貝	新登場	426	協和國際／戀愛冒險
10	小叮噹大富翁	上回2	317	智冠科技／益智

參與銷售排行的全省50家經銷商

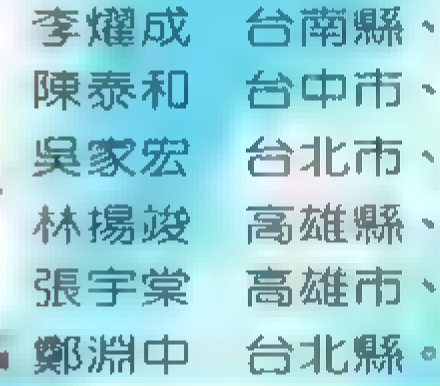
北區：安政電子 TEL：(02) 2394-4916、
景佳資訊 TEL：(02) 2397 3802、
來欣電腦 TEL：(02) 2396 5781、
天青資訊 TEL：(02) 2823 8778、
正格企業 TEL：(02) 2321 6192、
上和電腦 TEL：(02 2944 9821、
創世紀唱片 TEL：(02) 2954 8384、
逸達企業 TEL：(02) 2927 8597、
旭傑資訊 TEL：(02) 2371 0600、
介安電腦 TEL：(02) 2998 1953、
筑翔資訊 TEL：(02) 2937 7515、
世國資訊 TEL：(02) 2932 7046、
波派資訊 TEL：(02) 2911 4355、
人人書局 TEL：(02) 2532 0667、
弘城資訊 TEL：(02) 2969 2896、
叢耕電腦圖書 TEL：(03) 522 5792、
創世紀電腦 TEL：(03) 335 4950、
亞細亞電腦 TEL：(03) 422 1662、
三井電腦 TEL：(03) 333-3000、
丸升文化事業 TEL：(03) 333-8247
中區：東興電腦 TEL：(037) 337-865、
順發3C量販 TEL：(04) 226-9696、
三民書局豐原店 TEL：(04) 524-4752、
龍軒書局 TEL：(04) 201-6622、
易亦電腦 TEL：(04) 836-7484、
群欣電腦 TEL：(04) 776-0799、
廣訊書局 TEL：(04) 528 5196、
龍達資訊 TEL：(04) 223 4101、
詠銘電腦 TEL：(04) 623 5298、
101 電腦 TEL：(04) 520 8961、
冠龍科技 TEL：(04) 223 1662、
華彩電腦 TEL：(04) 226 2343、
通太電腦 TEL：(04) 222 0050、
益崧資訊 TEL：(047) 277 115、
巨旦電腦 TEL：(05) 633 8189
南區：墊腳石電腦 TEL：(05) 227 3928、
日本橋遊戲台南店 TEL：(06) 226 3129、
傑登電腦 TEL：(06) 226 8862、
船富資訊 TEL：(06) 224 1795、
世界電腦 TEL：(05) 228 8228、
城市漫畫遊戲鳳山店 TEL：(07) 710 3466、
巨宇電腦 TEL：(07) 642 6559、
有樂建國 TEL：(07) 222 6455、
有樂NOVA TEL：(07) 281 3387、
宏華電腦大昌店 TEL：(07) 395-9613、
宏鑫電腦 TEL：(07) 237 7391、
日本橋遊戲I TEL：(07) 235 1848、
日本橋遊戲II TEL：(07) 222 7075、
慧能資訊世界 TEL：(08) 7212683、
屏東光統書局 TEL：(08) 722 7108



王長久 嘉義縣、林季叡 台北市、
黃鉦斌 高雄縣、林啓祥 基隆市、
呂善道 台中市、黃琮權 台北縣、
童錦蓉 台北市、吳天佑 高雄市、
李榮杰 屏東縣、彭國維 台北縣、
滙秋菊 台中市、吳鴻志 桃園縣、
任苑鈴 高雄縣、胡勝雄 屏東縣、
謝明倫 雲林縣、蔡政榮 台北市、
陳雅婷 高雄縣、張秀銘 台中縣、
楊家銘 台南縣、林昭強 桃園縣、
洪瑞謙 台中縣、郭從發 台南市、
蘇俊銘 新竹市、黃煜為 高雄縣、
黃偉哲 台南市、黃遠豪 台中市、
翁耀鋒 台北縣、白柏宏 台北市、
洪偉碩 台南縣、阮騰億 高雄市、
曾胤寧 雲林縣、張君帆 台中市、
李文成 桃園縣、李梅琴 高雄市、
吳玉玲 台北縣、劉宗奇 雲林縣、
陳俊宏 彰化縣、林嘉文 台北市、
洪俊玲 高雄市、張志豪 台北縣、
謝泓峻 桃園縣、
周至偉 彰化縣、
陳彥雄 台中縣、
謝宗翰 台北縣、
李耀成 台南縣、
陳泰和 台中市、
吳家宏 台北市、
林揚竣 高雄縣、
張宇棠 高雄市、
鄭淵中 台北縣。





唐采吟 台中市、許君帆 台北縣、
陳翌軒 台中縣、韓建廷 台北縣、
黃麒瑋 台北市、蘇文正 台南市、
鄭士誼 彰化市、葉俊毅 台北縣、
鄭忠瑋 台北縣、楊順仁 台北縣、
陳宇康 苗栗縣、蔡任右 高雄縣、
謝清育 台北縣、張若蘋 台北市、
張育元 台北縣、林逸軒 台南縣、
莊子陞 桃園市、張惟晟 台北市、
蔡秉翰 金門縣、黃啓祥 高雄市。
(以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於3月20號以掛號寄出。)

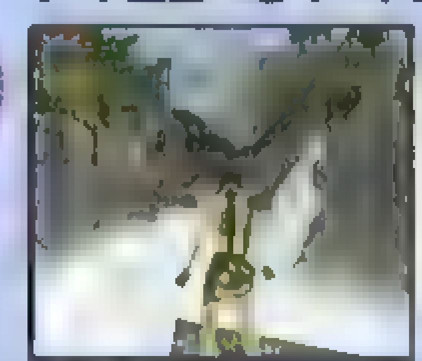
1 大富翁IV



●上回 1 1918

大宇資訊 ／益智

2 古墓奇兵3



●上回 3 576

第三波 ／動作冒險

3 風雲之天下會



●上回 2 382

智冠科科 ／角色扮演

4	小叮噹大富翁	●	280	智冠科技 ／益智
5	星海爭霸之怒火燎原	●	244	松崗電腦 ／即時戰略
6	夢幻四驅車	●	189	光譜資訊 ／益智模擬
7	異塵餘生2	●上回5	183	英特衛 ／角色扮演
8	太空戰士VII	●上回4	160	美商藝電 ／角色扮演
9	三界諭2	●	158	第 波 ／角色扮演
10	星海爭霸	●上回8	152	松崗電腦 ／即時戰略

遊戲新片報

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
水滸傳	策略RPG	WIN95/98	中文	3月29日	未定
裝甲騎兵團	戰略	WIN95/98	中文	4月	未定
洛克人與黃金帝國	動作	WIN95/98	中文	4月	未定
破碎虛空	角色扮演	WIN95/98	中文	5月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
兒童象棋	益智	WIN95/98	中文	2月25日	720元
圍棋少林寺	益智	WIN95/98	中文	4月1日	720元
象棋兵法　中頭炮直車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法　中頭炮橫車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法　中頭炮列炮篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
狂飆房車賽	賽車	WIN95	英文	3月1日	890元
鐵血聯盟2	策略角色扮演	WIN95	中文	3月10日	980元
坦克獵殺者	飛行模擬	WIN95	英文	3月15日	980元
神兵悍將之真命天子	即時戰略	WIN95	中文	3月15日	800元
江湖	角色扮演	WIN95	中文	4月	750元
幻想奇俠傳	角色扮演	WIN95	中文	4月	700元
米格殺手	飛行模擬	WIN95	英文	4月	980元
夢幻西餐廳	即時策略	WIN95	中文	4月	800元
時空英豪	動作	WIN95	英文	4月	980元
世紀大富翁	益智	WIN95	中文	4月	750元
翱翔天際	飛行模擬	WIN95	英文	4月	980元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
米格29支點式戰機	飛行模擬	WIN95/98	英文	3月上旬	1080元
印第安那瓊斯：末日危機	動作冒險	WIN95/98	英文	未定	未定
X-wing Allinace帝國鐵翼	太空飛行模擬	WIN95/98	英文	4月初	1080元
SWAT FORCE迅雷先鋒全集	人物冒險策略	WIN95/98	英文	4月	1500元
狩魔獵人III	人物冒險	WIN95/98	英文	99年	未定
Homeworld重返家園（暫譯）	策略	WIN95/98	英文	8月	未定
WarCraft II白金版	即時策略	WIN95/98	英文	未定	未定
暗黑破壞神II	角色扮演	WIN95/98	英文	未定	未定
星戰指揮官	即時策略	WIN95/98	英文	未定	未定
雲斯頓賽車3	賽車模擬	WIN95/98	英文	未定	未定

華裕互動科技 FAX：(02)2698-2426

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天諭之冰封奇緣	動作	WIN95/98	中文	夏季	未定
VR中華職棒	運動	WIN95/98	中文	夏季	未定
導火線	3D即時射擊	WIN95/98	中文	夏季	未定
地城人進擊	動作冒險	WIN95/98	英文	3月底	590元
酷辣船長	動作冒險	WIN95/98	英文	7月	580元
侏儸紀戰士	策略	WIN95/98	中英	12月底	未定
翔龍爭霸天	3D動作冒險	WIN95/98	中英	12月底	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅	益智	WIN95	中文	3月底	未定

新訊觀測站

新片觀測站



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
蟲蟲危機活動樂園	動作	WIN95	英文	2月6日	990元
蟲蟲危機ACTION GAME	動作	WIN95	英文	2月6日	990元
獅子王2：辛巴的榮耀活動樂園	動作	WIN95	英文	2月11日	990元
獅子王2：辛巴的榮耀GameBreak	動作	WIN95	英文	2月11日	990元
SONICR音速小子大競賽	動作	WIN95	日文	2月11日	890元
Age Of Myst迷霧之島精品合輯	冒險	WIN95	英文	2月11日	未定
HEAVY GEAR2機甲奇兵2	動作	WIN95	英文	3月15日	1080元
文明帝國：天賦神權	策略	WIN95	英文	3月22日	1080元
SHADOW COMPANY	策略	WIN95	英文	3月31日	990元
FIGHTER SQUADRON	飛行	WIN95	英文	3月20日	1080元



旭力亞有限公司

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
蠟筆小新	動作	WIN95/98	中文	4月10日	未定
國野球	運動	WIN95/98	中文	5月中	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法公主	養成	WIN95	中文	3月	750元
SPEED BUSTERS奔馳好手	賽車模擬	WIN95	英文	3月	890元
捍衛雄鷹4.0	飛行模擬	WIN95	英文	3月	1250元
英傑傳系列5－信長傳	策略角色扮演	WIN95	中文	3月	1350元
王者之師	戰略	WIN95	中文	3月	890元
Global Domination核彈狂人夢	即時戰略	WIN95	英文	3月	890元
流氓大亨	策略	WIN95	英文	3月	940元
幻魔大陸	即時策略RPG	WIN95	英文	3月	940元
攣生物語	戀愛	WIN95	中文	3月	880元
天使同盟	戰略	WIN95	中文	3月	760元
天外來襲	戰略	WIN95	英文	3月	880元
騎士帝國	即時策略	WIN95	英文	4月	890元
機器人大戰	即時戰略	WIN95	中文	4月	890元
凱撒大帝3中文版	策略	WIN95	中文	4月	1080元
內戰人蟲之蟲蟲危機	策略	WIN95	英文	4月	未定
鐵鷹F16之拂曉出擊	模擬飛行	WIN95	英文	4月	未定
魔鬼戰將之萬夫莫敵	戰略	WIN95	英文	4月	未定
赤膽蒼龍	動作角色扮演	WIN95	英文	4月	990元
GP傳奇賽車	賽車	WIN95	英文	4月	990元
Britra	角色扮演	WIN95	中文	5月	760元
Roller Coaster Tycoon	策略模擬	WIN95	英文	5月	未定
成吉思汗4威力加強版	策略	WIN95	中文	5月	未定
歐戰飛行中隊	飛行模擬	WIN95	英文	5月	未定
Blood2:Nightmare Levels	動作	WIN95	英文	5月	未定
Inreal Tourament	動作	WIN95	英文	5月	未定
全民捕打2100	即時戰略	WIN95	英文	5月	1080元
Revenant	角色扮演	WIN95	中文	5月	990元
重裝機甲兵2	模擬	WIN95	英文	5月	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
國群英傳2	策略	WIN98/NT4.0	中文	2月11日	740元
墮落天使	角色扮演	WIN98/NT4.0	中文	88年暑假	未定
幻想紀元	角色扮演	WIN98	中文	未定	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
鐵甲英豪	策略角色扮演	WIN95/98	中文	10月15日	720元
國之星海風雲	策略角色扮演	WIN95/98	英文	12月18日	980元
異形之緊急動員	策略角色扮演	WIN95/98	英文	2月10日	980元
陸軍元帥	益智	WIN95/98	中文	3月	299元
風暴	策略角色扮演	WIN95/98	英文	3月	890元
極地之光	動作角色扮演	WIN95/98	中文	3月	780元
新同居時代	養成	WIN95/98	中文	4月	未定
世界末日	策略角色扮演	WIN95/98	英文	4月	未定
戰火	策略角色扮演	WIN95/98	英文	4月	未定
夢幻模擬戰	角色扮演	WIN95/98	中文	5月	未定
異域	角色扮演	WIN95/98	英文	5月	未定

新片觀測站

新片訊息站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天地劫—神魔至尊傳	策略RPG	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
東方傳記	動作	WIN95	中文	元月上市	720元
魔戒風雲	策略RPG	WIN95/98	中文	7月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
青澀寶貝	戀愛冒險	WIN95	中文	元月26日	未定
特種部隊資料片—野戰司令官	動作	WIN95	英文	2月	未定
除暴特警隊資料片—虹彩6號	動作	WIN95	英文	3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
逐鹿中原	即時策略	WIN95/98	中文	4月	未定
格殺令	即時戰鬥RPG	WIN95/98	中文	4月	未定
縱橫天地之烽火三國	策略即時戰略	WIN95/98	中文	5月	未定
毛毛怪大歷險	動作	WIN95/98	中英	6月	未定
隋唐爭霸	策略	WIN95/98	中文	7月	未定
古惑仔	冒險角色扮演	WIN95/98	中英	7月	未定
魔神英雄	策略角色扮演	WIN95/98	中英	8月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Ring魔戒	冒險	WIN95	英文	2月中旬	1080元
柏德之門	角色扮演	WIN95	英文	2月	1180元
Riverworld流域王朝	3D即時戰略	WIN95/DOS	英文	2月中旬	980元
Saga,rage of the viking維京之怒	即時戰略	WIN95	英文	3月	1080元
F22 Total Air War F22全機指揮官	模擬飛行	WIN95	英文	3月	1180元
WarGasm戰爭高潮	模擬戰略	WIN95	英文	3月	未定
Return Fire2多重火力	動作射擊	WIN95/98	英文	3月	1200元
Vitual Deep Sea Fishing暫定:天才海釣手	運動	WIN95/98	英文	3月	未定
Tales of The Sword Coast	角色扮演	WIN95	英文	4月	未定
Silver	角色扮演	WIN95/98	英文	4月	未定
Infinite World	角色扮演	WIN95	英文	5月	未定
Descent3 天旋地轉3	動作	WIN95	英文	5月	未定
Starshot	動作	WIN95/98	英文	第一季	未定
V-Rally	賽車	WIN95/98	英文	第一季	未定
Planescape Torment	角色扮演	WIN95/98	英文	第二季	未定

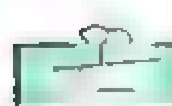
遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天使同盟	策略角色扮演	WIN95/98	中文	3月	760元
釣魚高手	運動	WIN95/98	中英	4月	880元
聖少女學園～水晶組	策略角色扮演	WIN95/98	中文	5月	760元
戰國美少女試～春風之章～	角色扮演	WIN95/98	中文	6月	760元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
異形：浴火重生	動作	WIN95	英文	3月	980元
美國職棒大聯盟2000	運動	WIN95	英文	3月	980元
阿爾發新文明中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
模擬城市3000中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
C&C2泰伯倫之日	策略	WIN95	英文	3月	1080元
黑暗王座3	角色扮演	WIN95	英文	3月	1080元
A-10坦克殺手	模擬飛行	WIN95	英文	3月	1280元
星際指揮官	模擬飛行	WIN95	英文	3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
RPG夢工廠98	工具軟體	WIN95/98	中文	4月中旬	未定

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
霹靂狂刀影音光碟	影音	WIN95	中文	2月中旬	450元
仙劍奇俠傳	角色扮演	SEGA SATURN	中文	2月中旬	900元
銀河英雄傳說V	戰術策略	WIN95	中文	未定	780元
中英文快打2	教育	WIN95	中文	3月	未定
明星志願2	養成	WIN95	中文	8月	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
E1特戰隊Enemy Infestation	即時戰略	WIN95/98	英文	4月	890元
英雄無敵3	戰略	WIN95/98	英文	5月	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
蒼穹守護者	角色扮演	WIN95	中文	3月29日	未定



遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
聖天使學園	冒險角色扮演	WIN95	中文	3月12日	740元
FBI－全民公敵	動作	WIN95	英文	3月18日	740元
Warrior Nations	戰略	WIN95	中文	5月上旬	未定
無人島物語1	策略模擬	WIN95	中文	6月上旬	未定
龍機傳承2	角色扮演	WIN95	中文	6月下旬	未定

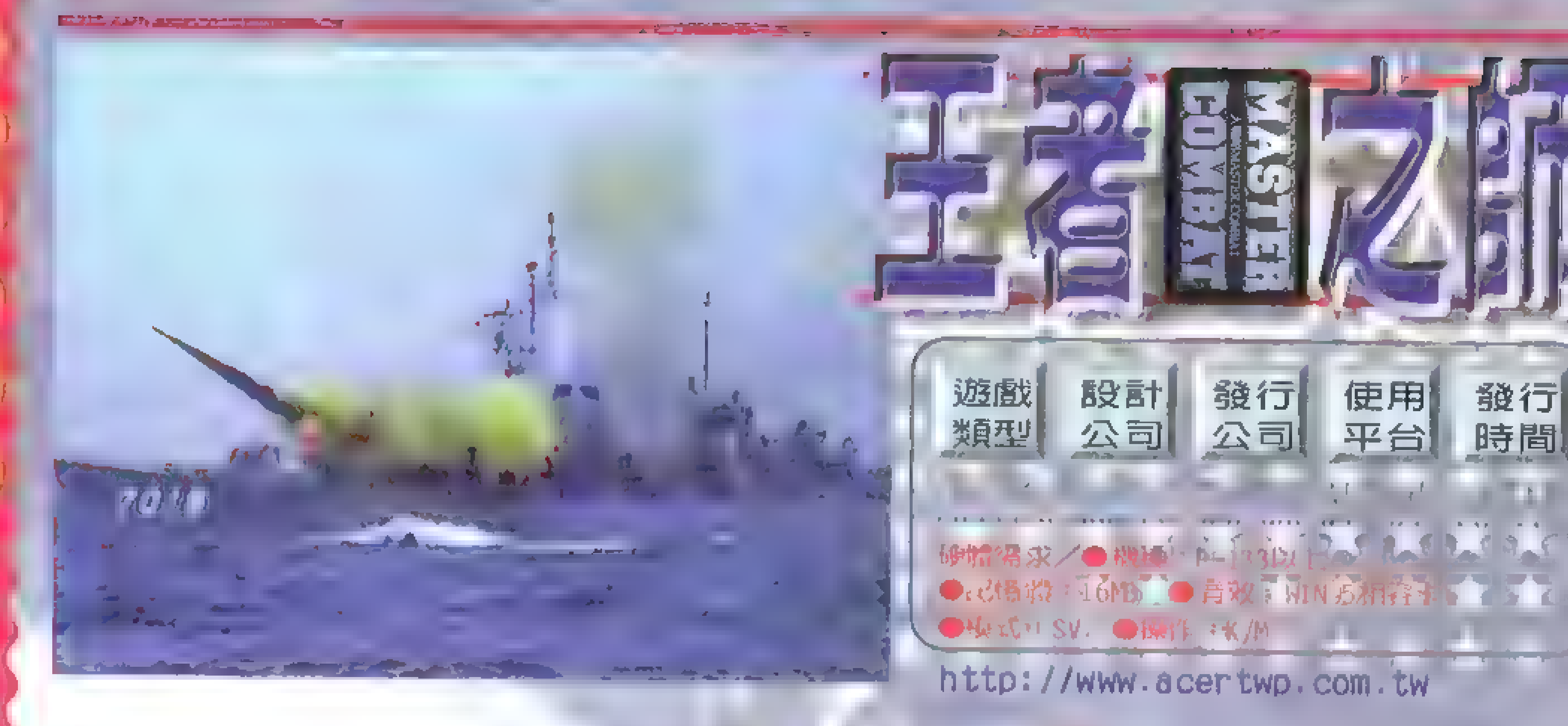


遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔島物語	策略	WIN95/98	中文	4月	760元
新龍門客棧	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	4月	880元
武則天	冒險	WIN95/98	中文	5月	未定
少林寺十八銅人	策略	WIN95/98	中文	5月	未定
倚天屠龍記	角色扮演	WIN95/98	中文	5月	未定
同級生2WIN95/98版	冒險	WIN95/98	中文	5月	未定
小魔女夢工廠	策略	WIN95/98	中文	6月	未定
武狀元蘇乞兒	角色扮演	WIN95/98	中文	6月	未定
芭芭拉之相逢片刻	冒險	WIN95/98	中文	6月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
閃靈奇兵	動作角色扮演	WIN95/98	中文	2月	790元
棒棒糖危機	即時戰略	WIN95/98	中文	未定	未定
Pub of Taipai	多媒體	WIN95/98	中文	3月	未定
失落大陸傳說	動作角色扮演	WIN95/98	中文	4月	未定
快打小子	動作	WIN95/98	中文	5月	未定
國亂世演義	策略	WIN95/98	中文	6月	未定
終極魔域	動作冒險	WIN95/98	中文	7月	未定
戀愛優等生	策略	WIN95/98	中文	8月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
梟雄天下	角色扮演	WIN95		已上市	680元
銀河騎士團	角色扮演	WIN95		已上市	720元
君臨天下	角色扮演	WIN95		2月	720元
生化兵器	角色扮演	WIN95		2月	720元
大富翁	益智模擬	WIN95		2月	660元
世紀爭霸Ancient Comquest	即時戰略	WIN95		4月	1080元
法國公開賽The French Open	運動	WIN95		4月	1080元
天國戰將	角色扮演	WIN95		5月	720元
全員運動大集合	運動	WIN95		5月	1080元
V2000	飛行射擊	WIN95		5月	1080元
旋風賽車Buggy	賽車	WIN95		6月	1080元
HARD WAR	賽車	WIN95		6月	1080元
MIRA	賽車	WIN95		7月	1080元
萬王之王	網路角色扮演	WIN95		7月	未定
旋風賽車Buggy	賽車	WIN95		6月	1080元

新片觀測站



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間

●戰略模擬／●機種：P-133以上 ●記憶體：16MB ●音效：WIN95相容卡 ●模式：SV ●操作：K/M

http://www.acertwp.com.tw

多年來由日本SYSTEM [illegible]型遊戲「大戰略」系列不知風靡了多少玩家，大戰略似乎已經是[illegible]戰爭類[illegible]的代名[illegible]世代遊戲主機及個人[illegible]，及新型的



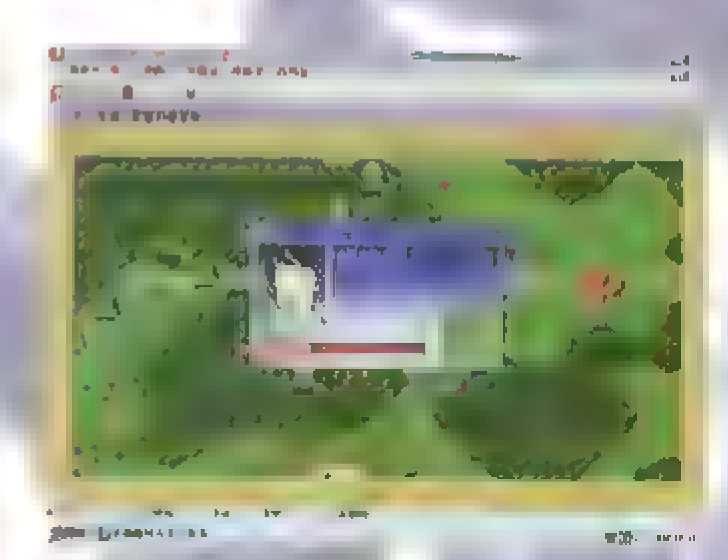
程式引擎開發，更炫更刺激的即時戰略[illegible]推出便引發一股即時連線作戰熱潮，使得回合制類型的遊戲一時之人[illegible]，但[illegible]仍[illegible]對方[illegible]



位於「優納大陸」(JUNA)的合眾聯邦，在優納與瓊恩大陸的地峽之間保有名為捷伊(DGEI)的殖民地，約在一百年前捷伊獨立後，成為一個與合眾聯邦在軍事與經濟上都保有密切往來的國

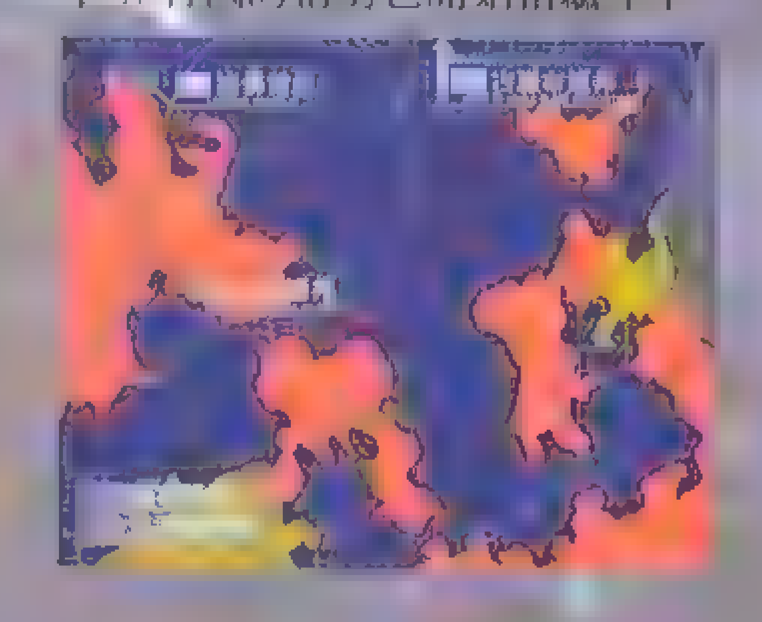


家。[illegible]現今世界的情勢正是由兩個以[illegible]大勢力為理論基礎的國家[illegible]相對立著，那就是[illegible]方世界的「[illegible]大聯邦」與[illegible]方世界的「[illegible]羅不聯邦」。[illegible]聯邦與[illegible]羅不聯邦之間[illegible]終也維持著[illegible]切的邦[illegible]，各項技術及[illegible]均有著[illegible]助合作的關係[illegible]可是另[illegible]方面，[illegible]大聯邦[illegible]來也與優納大陸北部[illegible]統稱為「優納[illegible]國」



取得聯邦關係。

兩大聯邦的對立，從遙遠的過去一直持續到現在，之前「奧蘭德大陸」於奧斯特普拉茲所發生的侵略對位於奧蘭德大陸的各國與古羅不聯邦來說，是導向聯合作戰的結束，事到如此，世界各國的情勢也開始相繼產生

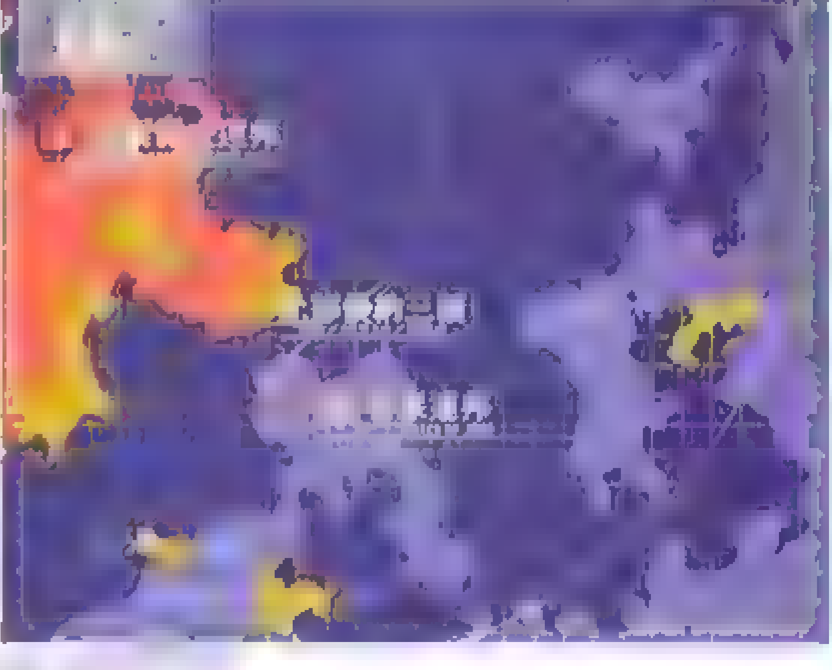




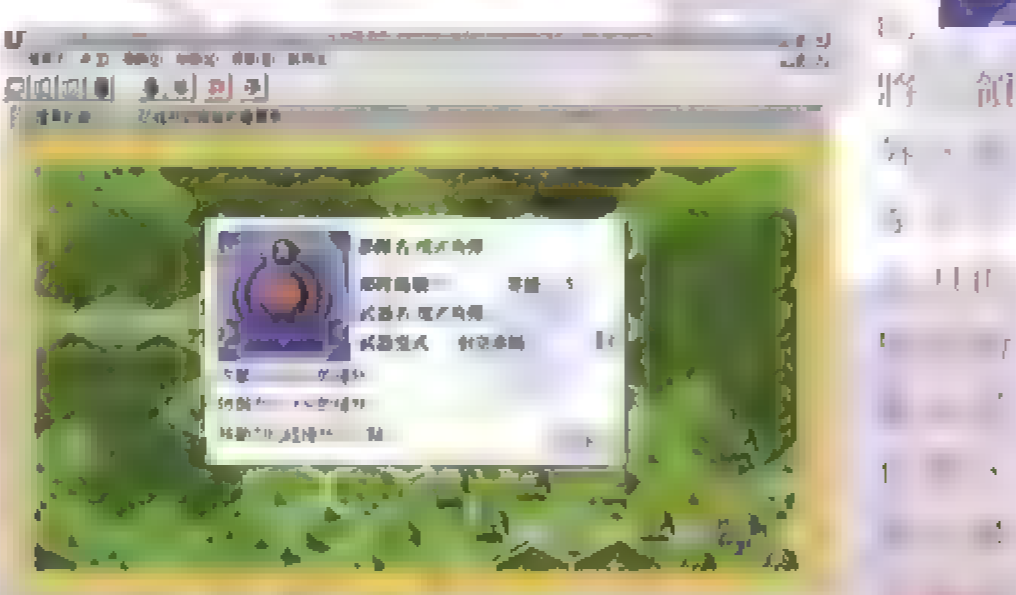
[illegible]戰略遊戲[illegible]王者之師 MASTER OF COMBAT



作戰演習考驗您作戰的能力



[illegible]



[illegible]

佔領中立及敵方的都市、機場、港口、雷達基地等建築，以獲[illegible]

[illegible]

……做調整，並更深入了解諸國戰[illegible]

[illegible] SOFT的「大戰[illegible]」[illegible]前即時戰略風行的情況下，卻沒有隨波逐[illegible]，仍堅持自己本身的特色，也[illegible]可貴的了，而「王者之[illegible]」的推出，更加為回合制戰略[illegible]打了一劑強心針，因為仍[illegible]



佔領機場

The airport occupied



佔領港口

The port occupied



佔領雷達基地

The radar base occupied

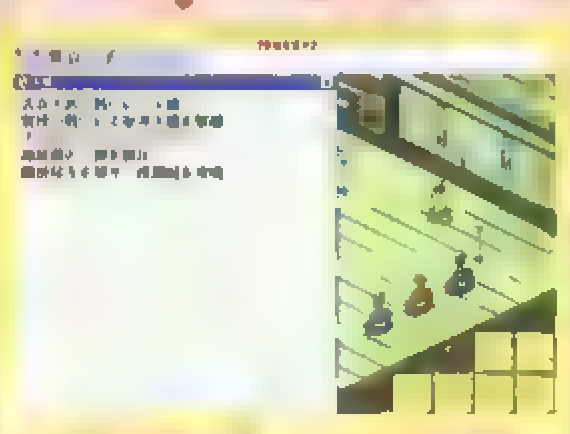


織田信長傳

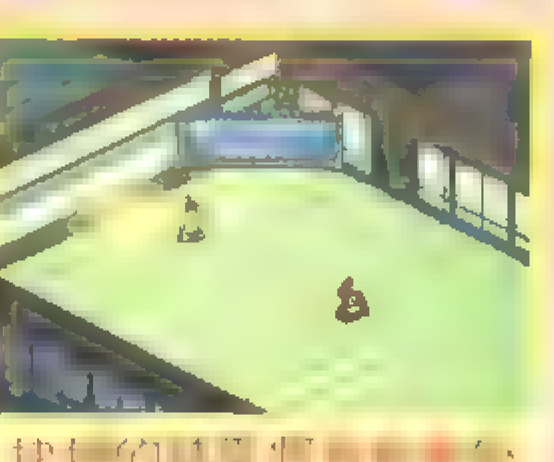

今川義元決心進京面上，消滅阻撓於途中的織田家

光榮公司英傑列傳系列之一延伸

繼「毛利元就～誓之章」後，光榮公司又再度以日本戰國時代的梟雄織田信長為主題，推出英傑傳系列的新作「織田信長傳」。由於織田信長的事蹟在當地家喻戶曉，近年來在戰略遊戲、大河劇、電視劇、日本戰國時代[illegible]影響下，相信國內玩家也有了相當的認識，因此遊戲的劇情範疇大致也不會脫離這些視訊媒體與讀物的報導內容。儘管如此，遊戲中還是安排了許多顛覆歷史的設定，讓玩者得以採用新抉擇，以創造反歷史路線的外官，甚至玩[illegible]路來的歷程，也會被記錄在「[illegible]筆」這項織田信長的個人史記中。


織田信長一生的事蹟將記載於在筆的史料中

例如織田信長統一根據地尾張（今名古屋）之前，在骨肉相爭、兄弟鬩牆的空前危境之下，不得不痛下是否斬殺胞弟的抉擇。但如果玩者並未按照史實殺害信行，織田信行在面[illegible]戰中，將會趁對織田信行襲擊背後，導致大明寺城計的大本營淪陷。這個延續「毛利元就」的劇情選擇設定，使遊戲在某方面產生攻略難度的做法，可說已[illegible]成為英傑傳系列的精神。


抉擇的[illegible]

保留傳統精神的神髓

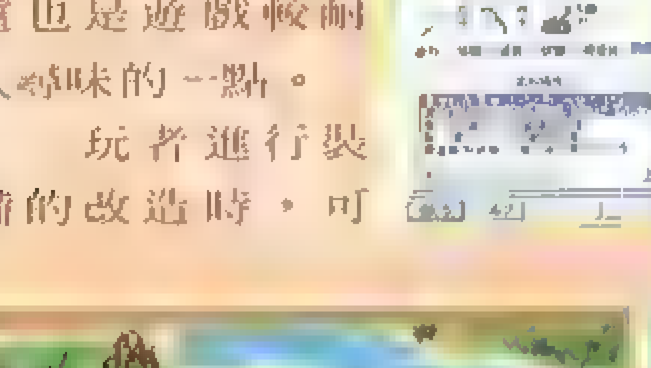
英傑傳的創作小組除了保持這系列傳統之外，同時對遊戲設定的改革也不遺餘力。例如在武器系統方面，就針對「毛利元就」蒐集材料打造武器裝備時，花費許多時間的結果加以改良，只需召喚鐵匠前來打造便可完成武器與護具的鍛造，而且一旦鐵匠持續打造某種裝備，其經驗值就會提昇至某種程度而昇級，如此便可打造更具威力的武具。不過愈高階的裝備愈加所費不貲，因此為了籌備這些費用，玩者必須竭盡所能在戰場上挖掘物品寶物，或利用


將打造好的精良武具變賣，也是獲取軍資金的一種手段


改造裝備分為兩種系統，一經打造便無法回頭更改



進入村莊可得到居民的贊助與支援，不過也有逃之夭夭的



武將的「掠奪」技能增加軍資，這也是遊戲較耐人尋味的一點。

玩者進行裝備的改造時，可以一目瞭然地觀察系統的進化，不過一旦選擇某種進化路線後，就不能再回頭將裝備打造為他種型別。儘管武器護具的名稱與「毛利元就」大同小異，功能與細部設定還是有些差別。例如殺傷力較大的武器在精準度方面，可能就沒有威力略遜一籌的武器來得命中率高；防禦力高的護具由於較具重量，因此武將的敏捷度多少會受到若干影響。諸如此類的差異都清楚地顯示於打造的畫面，如何選擇便有賴於玩者的判斷了。

最新增加的兩項新特性



這是圍堵弓騎兵今川義元的一景，被包圍的他將無法攻擊我方部隊

另外這次遊戲在戰鬥系統中也增加了兩項新的設定，分別是絕技對攻防力增減的影響與部隊特性對所處戰鬥地形的關聯。玩家可由武將資料發現狀態項目中顯示著攻防力的數值，當部隊被施展「一致團結」、「望鄉之歌」等絕技，使得防禦力因此昇降後，將對整體戰力產生深遠的影響。由於各關敵將的等級會隨著我方平均等級的多寡進行修正，因此如果不施展強化攻防力的絕技，過關難度將與等級成正比，足見攻防狀態的設定在遊戲中確實有其重要的地位。

至於所謂的「部隊特性」便是依據武將的性格與技能發展的設定，例如織田信長倚賴的大將，也是織田家元老重臣之一的丹羽長秀，其特性中包含了草原與渡河戰術，表示該部隊在草地與河川的地形上時，能夠發揮極佳的攻防力。另外屬於步兵類的河尻秀隆則擁有「識破」、「奮鬥」的特性，前者使其易於閃避刀槍類的攻擊，後者則使其在體力下降至很低的情況下，還能夠奮力作戰使出致命的必殺一擊。

在整體的戰鬥系統中改革最多的大概就是兵種屬性了。以往系列中的武將均有其專屬的特定兵種限制，但是在遊戲中可以發現各武將均可轉換其部隊屬性，而且隨著等級的提昇，武將擅長的兵種項目也會增加。例如丹羽長秀原本擅長的是刀槍，當等級提昇至Lv5後，便可成長為大砲部隊。至於各武將配屬何種部隊較為有利，可以從武將資料中陳列的武器擅長數值看出端倪，例如Lv1的丹羽長秀適合擔任槍騎兵，學會大砲的兵種技能後，反倒適合轉為個人戰力最強的大砲部隊。



輔助攻擊的絕技對攻防力的提昇有很大的影響



當然適合的部隊屬性必須搭配強化的武器裝備，才能發揮最高的戰力。以使用長槍的部隊為例，初期只能攻擊上下左右四個方向，一旦長槍演進為片鎌槍等能夠八方向攻擊的武器後，便能夠發揮強大的白刃戰威力。不過此時敵軍的部隊也同樣擁有這個優勢，因此當部隊被敵軍的近戰部隊包圍，甚或受到來自弓騎兵與弓兵等遠距投射部隊的集中攻擊時，極有可能在一回合內退出戰場，此時最重要的便是部隊的陣形與卡位的技巧。

無論如何，戰術的運用還是存乎一心的，玩者只有親身體驗，才能發展出屬於自己的攻略心得，也許這就是英傑傳系列最主要的宗旨吧！



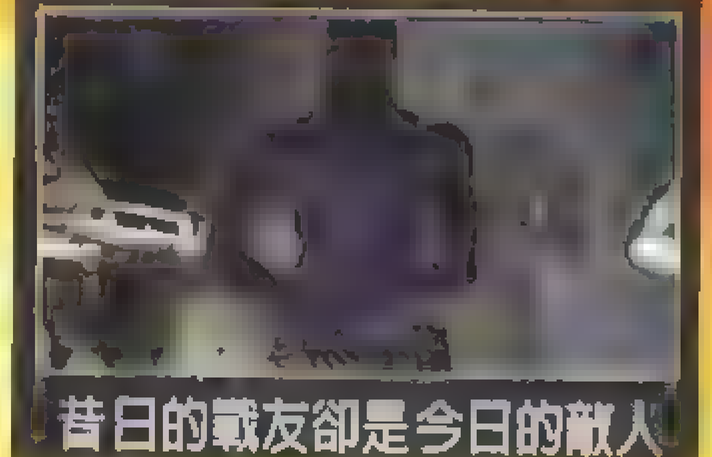
在國內市場一片RPG、SRPG熱潮之下，『導火線』(The Fuse）這款3D動作射擊遊戲的出現，無疑是目前遊戲市場的少數特例，尤其此遊戲製作發行的公司，是近來崛起之姿勢如破竹的『區格互動科技公司』，更讓人對『導火線』這款遊戲充滿了期待與好奇，這現象是否表示未來國內遊戲市場玩家的喜好即將轉向？無論如何，由區格公司迅速打入國內遊戲市場，且動作類仍的表現看來，今年上半年遊戲市場已隱約嗅到一股蓄勢待發的硝煙味！

相信關心國內市場動態的玩家們對於區格公司的高科技遊戲引擎技術必不陌生，究竟這樣一家強調技術的公司所研發的產品，與時下一般遊戲有何區別，待瞭解『導火線』這款遊戲之後，相信玩家們應更能體會出區格公司為提昇國內遊戲市場引擎技術的用心！



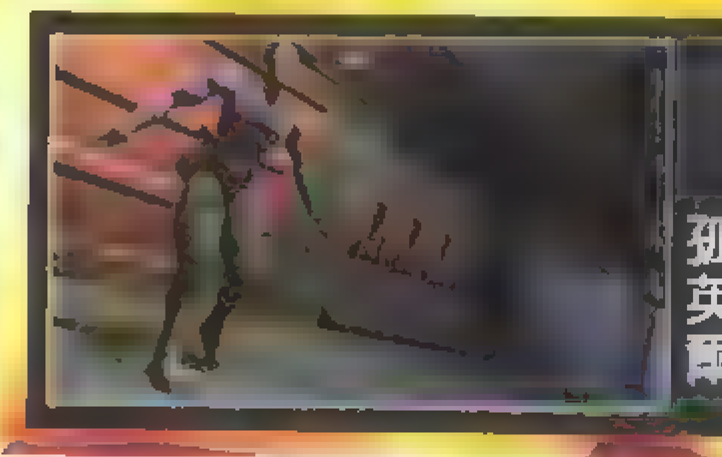
上天下地的碰撞、翻山倒海的惡鬥

遊戲開始於一個資源耗盡、強權獨霸的未來世紀，全人類的存亡遭受空前的威脅，唯有擁有強大武力、經濟及科技優勢的少數先進國家，才有生存的機會。一個由正義之士號召的抗暴組織於焉而生，這個組織以一連串軍事破壞行動，試圖阻止強權的侵略，就在艱鉅的任務即將圓滿完成之際，人性最醜陋的本質～私慾，卻悄悄侵襲著組織內的成員，並幾乎毀掉所有的努力，這其中唯有故事主角克雷爾．休特不願隨波逐流、自甘墮落，然英雄總是格外的孤獨，自此，他成為一名孤軍奮戰的勇士。


昔日的戰友卻是今日的敵人

遊戲剛開始克雷爾與隊員們共同對抗殘暴的政府軍，接著不願泯滅本性的克雷爾撕下肩上象徵榮耀的臂章，痛心的向自己昔日一同出生入死的同袍宣戰，這時畫面將呈現全然不同的兩種場景，象徵克雷爾破斧沉舟的心情及四面楚歌的處境。




孤軍奮戰的英雄～克雷爾．休特

捲軸式3D動作射擊遊戲

『導火線』與坊間射擊遊戲最大的不同點在於其場景變換是以捲軸方式處理，也就是說，遊戲中當主角進行跑、跳、射擊動作時，其前進方向並不一定與射擊方向相同，一般的射擊遊戲中，主角的前進方向便是射擊的方向，所以可以展示身手的機會有限，最多只是左右移動躲躲子彈罷了，然在『導火線』裡面，以第三人稱身份出現的主角，不但可以左右跑動平移，還能做出翻滾跳躍等帥透了的動作喔！



瞄準、射擊～首創有準星的3D捲軸射擊遊戲

配合著捲軸式的過場畫面，攝影機在運鏡動線上就顯得格外重要，經過風格製作小組巧妙的安排，在遊戲中，攝影機會隨著主角的移動及身處位置的不同，做各種角度的俯瞰或仰視，場景畫面開闊時有細膩，讓單純的3D射擊遊戲裡，更添幾許華麗的色彩。



四面八方層出不窮的攻擊，敵機造型也很炫喔！

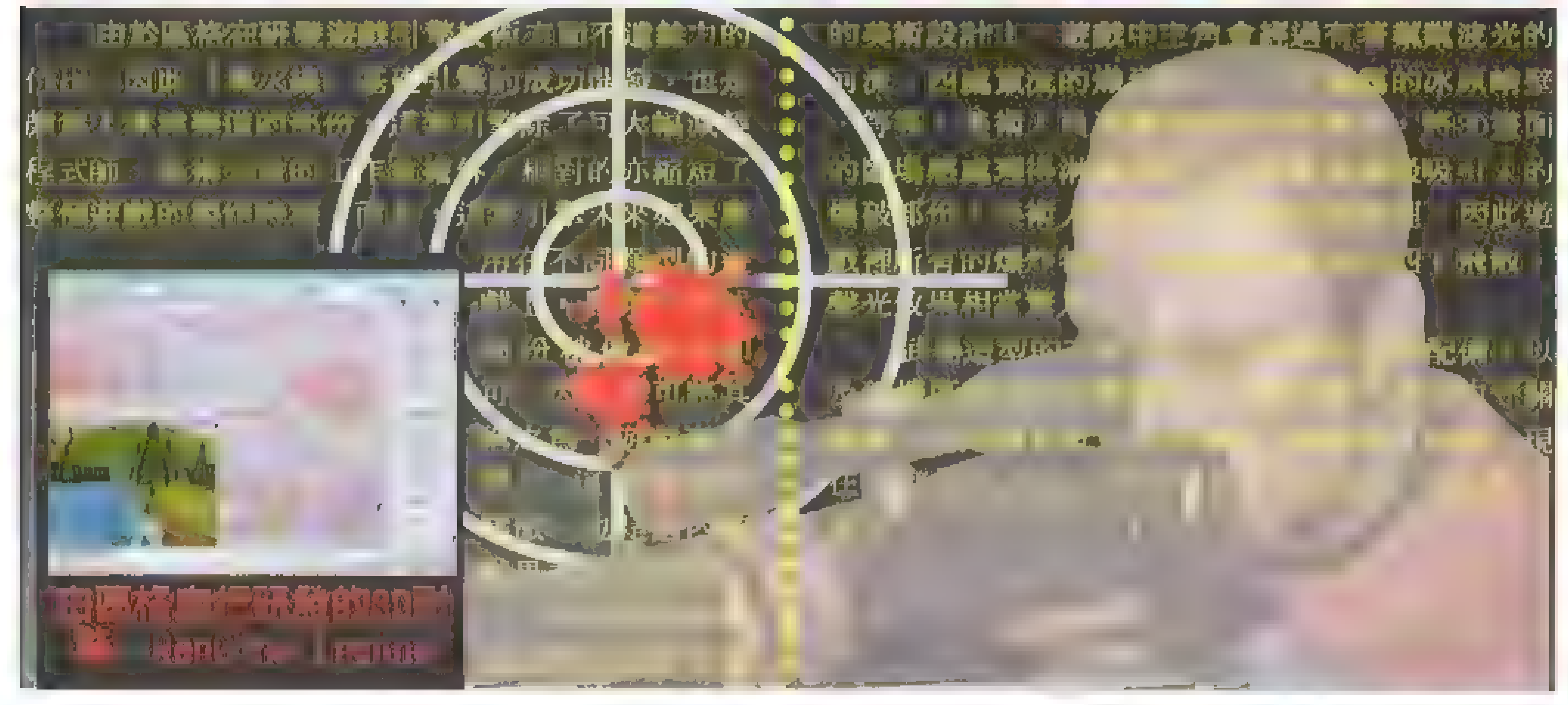
考驗玩者臨場的戰鬥反應

許多射擊遊戲當主角全力進攻時，還得擔心彈藥用罄的危險，往往會令玩家有種無法一氣呵成的遺憾，因此製作小組在遊戲武器的供應上，採取無限供應的設計，並配備五種功能各異的武器提供主角更換，攜帶著如此先進的裝備，如何靈活運用就要考考玩家的臨場反應了！

另外，射擊可不是盲目的胡亂掃射動作而已喔，當主角瞄準敵機時，會有準星出現在目標物上，讓玩家清楚自己正在攻擊的對象，然後更準確的擊毀敵機，當目標物被徹底摧毀，殘骸四散之際，源源不絕的快感，真是讓人倍覺通體舒暢！

S1

3D技術的成熟呈現在「導火線」中！







一款結合俯視鳥瞰、第一人稱和第三人稱三種不同視角、允許玩家化身為遊戲中任何一個角色，同時也是第一套支援3D加速卡的即時戰略遊戲～「機甲帝國」，即將由會宇多媒體代理發行，於四月份推出與國內玩家見面。



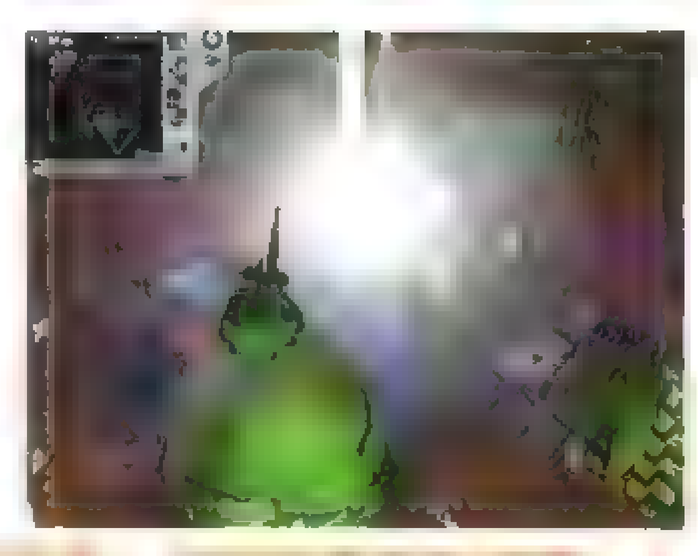
「機甲帝國」的故事大綱是描述西元2109年，人類開始製造一系列的探測機器人，用來探索宇宙中適合人類居住的星球，並改造這些星球的生態環境。很快地，這些機器人分別在四個遙遠的星系建立了基地。但好景不長，第三次世界大戰於2172年在地球爆發了，2173年大戰結束，人類全體滅亡！

這四個基地的機器人從此和地球失去了聯繫，但它們仍依照當初所設計的程式運作～不斷地自我複製與擴展殖民地。終於，隨著不斷的擴張，這四個星系的機器人遭遇到了彼此！它們脫離了原有程式的束縛，產生了自我意識，自覺到為了生存，就必須消滅其他的競爭者！於是一場宇宙中的機器人大戰爆發了…。

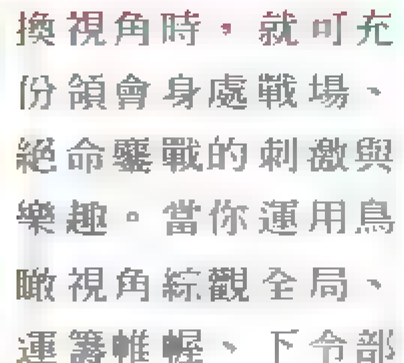




何以「機甲帝國」被譽為「次世代即時戰略經典」？因為它運用了最新的科技創造出一個3D立體、即時且真實的世界，有著多變的氣候與日夜交替的光影變化，它也是第一部支援3D加速卡的即時戰略遊戲，當你玩過它的夜間任務，看著各種武器交錯的火光，以及爆炸的光影，就可體驗出它所帶來的視覺震撼！



三種視角任意切換



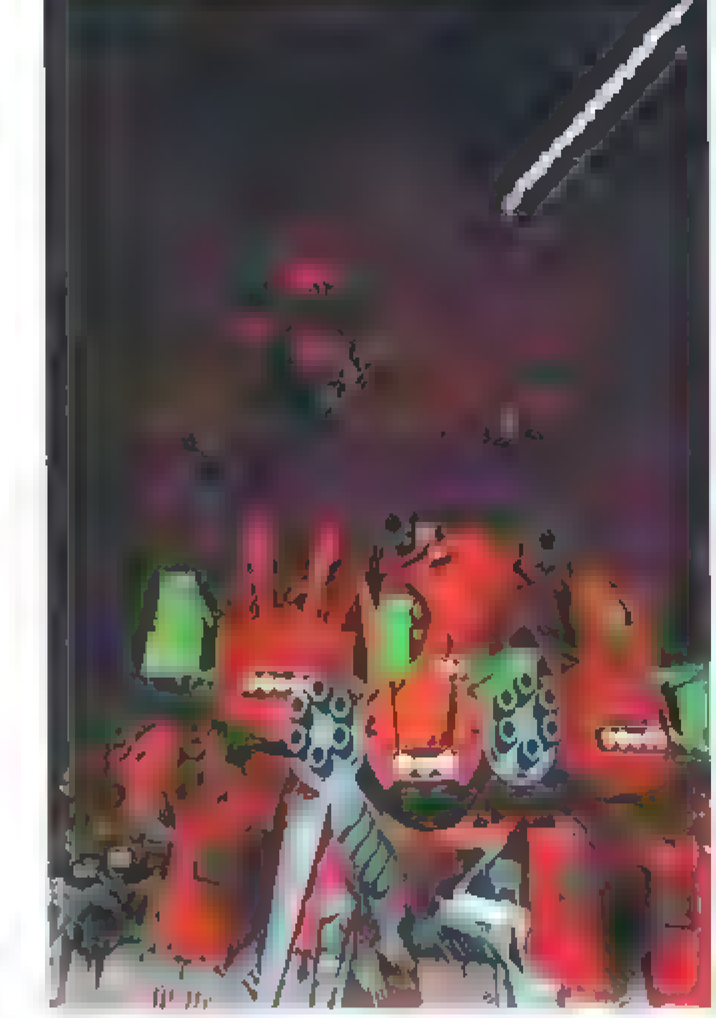
「機甲帝國」提供了三種不同視野的畫面，一種是傳統即時戰略遊戲的鳥瞰俯視，另二種分別是第一人稱視角與第三人稱視角，當你靈活切換視角時，就可充份領會身處戰場、絕命鏖戰的刺激與樂趣。當你運用鳥瞰視角綜觀全局、運籌帷幄、下令部隊進攻後，你可以隨時跳進任何一台機器人中，切換成第一人稱角，享受火線進擊，媲美射擊遊戲的刺激，以及和同伴共同作戰的快感！也因爲這種視角切換的功能，玩家可以化身爲遊戲中的任何一個角色，進入任何一棟建築物中令人目眩神迷的機甲世界，或執行敵後情報務，對於整個遊戲中的地貌風物，也更能精確掌握並結合戰術運用。





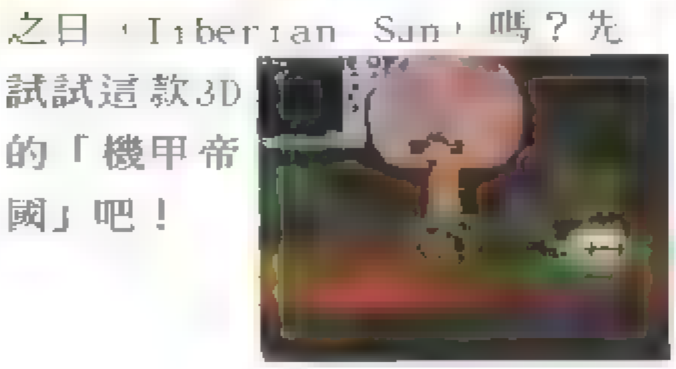
增添比重的策略應用

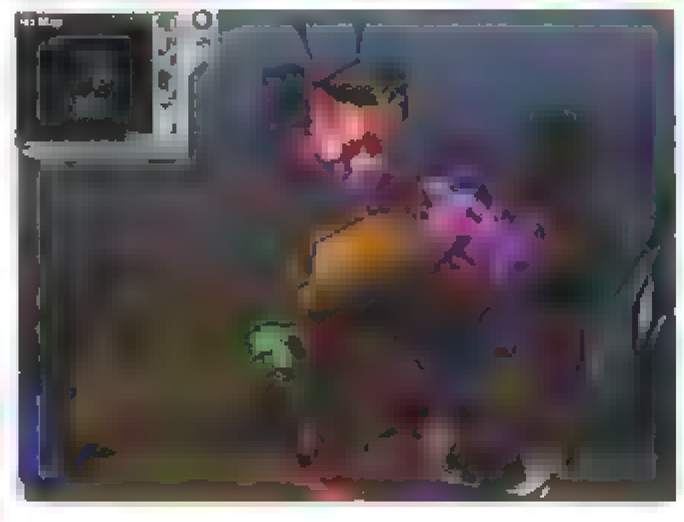
遊戲中你可以生產18種機器人和9種建築物，每種機器人可搭配不同的武器，每種建築物有5種以上的變化；在武器方面，只有15種標準武器和10種特殊武器，從病毒發射器到離子炮都有，你更可以藉著軟體的開發來提昇機器人的人工智慧。遊戲的靈活度也相當地高，在3D的真實世界中，你可以籌劃各種戰略、對敵軍進行夜襲，也可以派間諜機器人潛入敵軍建築中，竊取情報、科技，也可以埋放詭雷，炸他個人仰馬翻！孫子兵法中「出奇不意、攻敵不備」的原則被發揮得淋漓盡致，如果你不時時運用奇謀，你的敵人也會喔！



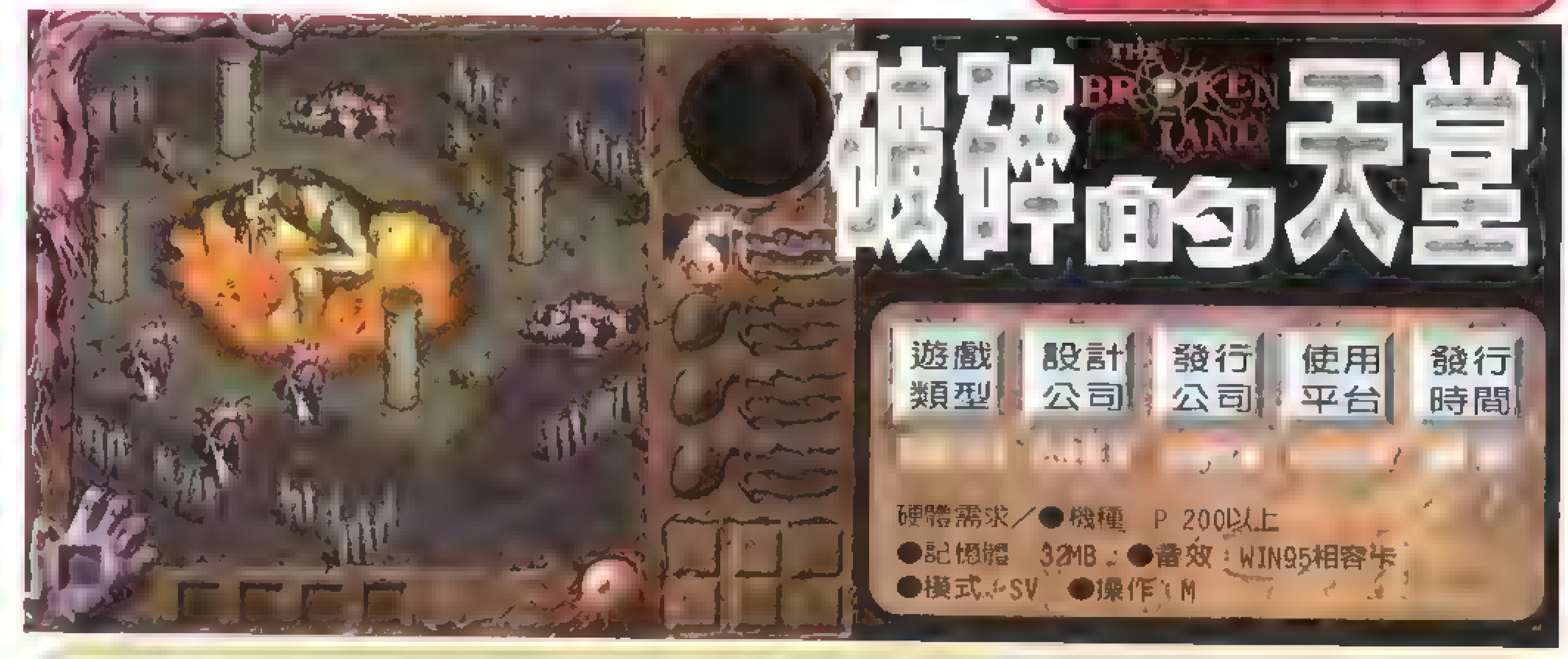
與全球玩家互別苗頭

遊戲更支援多人連線，支援IPX、TCP/IP、Modeam連線外，更可上微軟的Game Zone網站上與世界各地的玩家一較長短。在多人模式下，有超過30種的機器人及25種的武器可以選擇！綜合了所有即時戰略優點於一身的「機甲帝國」，無疑是今年即時遊戲的新里程碑，你還在等待2D的泰伯倫之日（Tiberian Sun）嗎？先試試這款3D的「機甲帝國」吧！





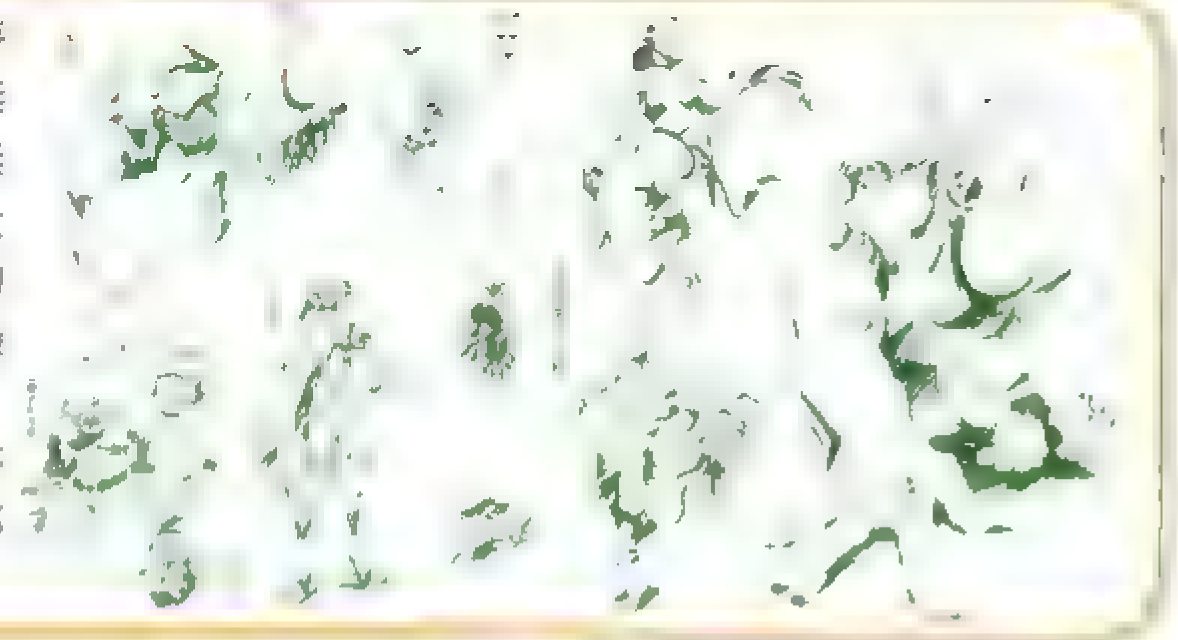




破碎的天堂



曾經是神族人民居住的夢幻大地，曾經是歡樂無憂慮的快樂天堂，一場毫無預警的叛亂，讓這塊歡樂大地染滿了鮮血，一場激烈的決戰，讓大地四分五裂，煉獄之火燒毀了幸福的一切，揮之不去、糾纏不死的惡夢詛咒著悲慘的生靈，一切都變得如此冰冷黑暗…。



遊戲玩法頗似於暗黑破壞神

這是一款以上古神話世界為幻想背景、操作模式近似於『暗黑破壞神』的遊戲。玩家在遊戲中的任務是尋找傳說中的五樣神器，以恢復往昔神族統治時代的和樂幸福，但是神器因神族內戰而散落在四塊破碎的大地上，玩家須在無數次的戰鬥之中存活下來，才有機會尋找並取得五樣神器…

四塊大陸上的生態與種族截然不同，玩家將面臨各種棘手的角色，例如狡猾且可惡的壞精靈、擅長使用亡靈操縱術的邪惡傀儡師、專吃活體的巨人族、不死的骷髏戰士…等，每個角色都有自己獨特的特性與能力，而玩家在旅途中加入的伙伴，也將在面對不同的敵人時，發揮出意想不到的戰鬥力，至於玩家想要瘋狂的殺戮、亦或聰明的全身而退，全看你的喜好！

巨人族廚師宰殺食物的景象

而玩家所要探索的四塊大陸，則各具風格與特殊，例如在冰冷及灼熱交戰的『煉獄』世界裡，食人巨魔族與熔鐵地靈族不斷為著保衛生存領域而戰鬥著；枝葉蔓繁、綠意盎然的『森林』世界中，卻又隱藏著駭人詭譎的巢洞；血腥詭異的『黑暗死亡』世界裡，藏有一顆永不止歇的發狂心臟，不停地噴灑著邪惡的鮮血，訴說著滿怨仇恨的過去，在北疆卻冰封的『神殿』，到底又隱藏著什麼樣的秘機？而這一切的一切，都等待著玩家來細細品味喔！

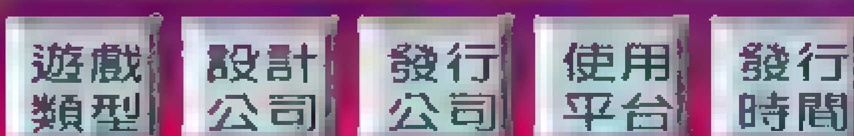
操作界面也設計得極為流暢與友善，經過了多次的測試與更改，讓玩家不必翻看操作手冊即可操作；而為求配樂曲風能更符合遊戲風格，特聘請遠在義大利的著名作曲大師精心譜曲，讓玩家不自覺的融入遊戲世界之中。加上從加拿大專業音效製作公司所取得的高質音效，透過遊戲3D立體音場的表達，更讓遊戲震撼感十足！



遊戲界面

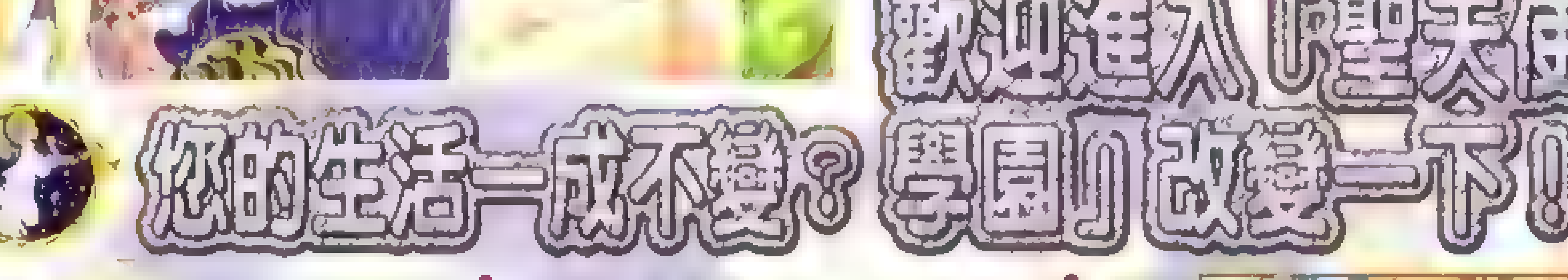
聖天使學園





遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	[illegible]	[illegible]	WIN95	[illegible]

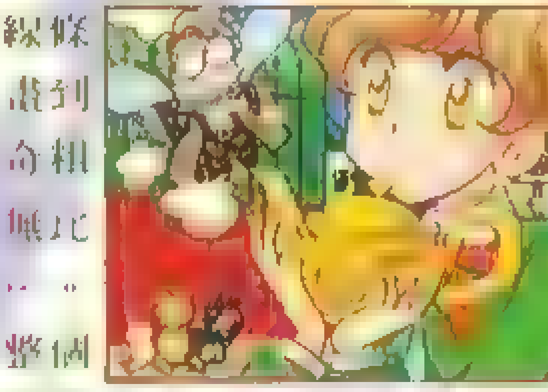
●記憶體 16MB ●音效 WIN95 ●模式 SVGA ●操作 K/M



您的生活一成不變？歡迎進入「聖天使學園」改變一下！

身爲X世代甚至Y世代的玩家，是否已經厭膩了一成不變的生活？每天上學、下學、上班、下班，生活似乎成了機械化的行爲，難道生活只能這樣嗎？若是如此，歡迎進入聖天使學園，一同體驗這個看似平凡卻到處充滿新鮮的樂園。在這裡，平日你所熟捻的事物都有了截然不同的解釋，保證讓你對周遭事物的看法有所改變。原來，生活也可以是這樣…。

聖天使學園情商日本名少女漫畫家竹本泉老師擔任人物設定，竹本老師的作品一向溫馨直人，她擅長於處理日常平凡無奇的題材，任何看似繁瑣無趣的素材到了她手上，只要配上她那天馬行空的豐富想像力，故事馬上變得十分爆笑。竹本老師以刻劃少女情懷見長，作品的背景常介於現實與虛幻之間。而且竹本老師還有一樣特異功能，那就是能把G筆的線條畫到奇粗無比……。整個遊戲畫面簡潔明瞭，線條簡單有力、構圖架構明確、色彩運用得相當巧妙，有如一幅插畫，若是不介意的話，玩家可把遊戲當作竹本老師的畫冊好好收藏，可謂一物多用喔！





▲▼這樣天馬行空的想像力，也只有竹本老師能刻劃得如此巧妙！







可以把「聖天使學園」當成竹本老師的畫冊好好收藏，「竹本」迷一定樂壞了吧！

精彩絕倫、天馬行空的爆笑劇情



故事從小茜考進夢想中的學校而展開序幕

聖天使學園以香田茜爲主人翁，由小茜高中入學第一天揭開序幕，由香田茜和同班同學的久河響子、城取瞳、椎那真琴所組成的聖天使學園鎮園之寶～四人耍寶團，外加一個恐怖片看太多，成天以爲自己是妖魔再世的怪人和沒事就愛開茜玩笑的青梅竹馬鄰居輪河翔，這樣平凡無奇的組合在編劇生津夏樹的生花妙筆下，卻成爲絕妙的發揮素材。天真到





一次又要搞出什麼名堂？！

令人覺得無知的瞳、酷到嚇死人的響子，從沒發明一樣堪用卻又不認輸的眞琴和迷糊卻又喜歡主持正義的小茜，她們的高中生活眞的是精彩絕倫、高潮不斷，也許一件平凡無奇的事，在他們之間也能掀起一陣軒然大波。

遊戲的時間爲小茜的三年高中生涯，然而卻不會令人感到冗長，聖天使學園有各式各樣的事件，有椎那眞琴的選美會（打扮過後的眞琴挺可愛的）、校園內莫名的怪人事件（不妨視他爲美少女戰士Q版）等等，同時在節日時還會有特別事件發生，到處充滿新鮮感，你永遠不會知道下一刻這四人雙寶團又要惹出什麼笑話了…。





戰鬥創意讓您笑破肚皮



▲與萬惡之首的考卷對決

說到戰鬥（等一下，沒說錯？有戰鬥？），聖天使學園有戰鬥目的絕對令人笑破肚皮，戰鬥的目的便是爲了考試？那萬惡之首是考卷，不管用什麼方法只要是能擊敗敵人，即使使用各種奇怪的作弊招術也行哦！在通過考試後，等級也會提高，生命力也會隨之提升，所謂的生命力是指智識和腕力，聖天使學園不採一般學園遊戲以學習的方法提升能力，反而以戰鬥升級的方式來達，果眞是創意十足。



▲竟已有3人不支倒地，這……



而一般平凡無奇的事在那四人雙寶團的眼中都成了驚天動地的大事，小題大作自然不在話下，常常是弄得雞飛狗跳、破壞力十足，有如酷斯拉一般。

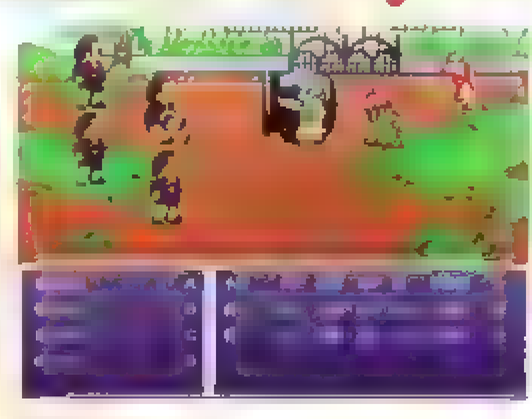


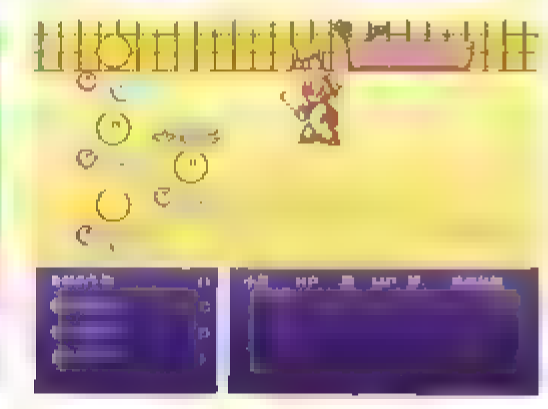


四大名伶粉墨登場



聖天使學園採全程語音收錄，由久川綾、國府田瑪麗子、白鳥由里和椎名取子四大動畫界第一線名伶分別擔綱演出，豐富的聲音表情，適當的詮釋了主人翁們的生活，而輕快的背景音樂，不由得令人心曠神怡、神遊聖天使學園。同時遊戲還提供字幕對照，有興趣學日文的玩家不妨拿來做日語聽力練習，一舉數得。







聖天使學園人物介紹

香田茜

配音員：國府田麻理子
身高：153cm
體重：45kg
三圍：B79、W57、H80
血型：O型
生日：9月24日

遊戲中的女主角，好奇心很強，是個開朗活潑的女孩子。她考上了一所自己從小就想讀的學校。整個遊戲以開學典禮揭開序幕，在學校她結交了不少的好朋友，可是卻很會製造各種麻煩，所以也常常捲入一些事件中。她到底能不能順利的畢業…？真是有點替她擔心…。



椎那真琴

配音員：椎名取子
身高：157cm
體重：47kg
三圍：B80、W56、[illegible]
血型：不明
生日：不明

是小茜的同學，是這個學校裡最聰明的學生。因為她的個性很奇怪，所以老師們都把她當作問題學生之一。對她來說小茜是個很單純的人，是一個很好的實驗對象。她常會做一些奇怪的事，所以被大家稱作「地球上的外星人」，也許她真的是外星人哦！





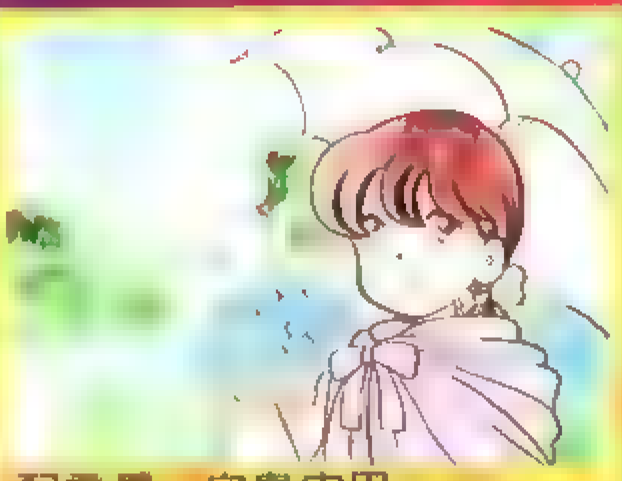
久河響子



配音員：久川綾
身高：167cm 體重：52kg
三圍：B82、W59、H81
血型：B型 生日：7月2日

小茜的同學，是個氣質、身材[illegible]樣樣都很好的女孩，[illegible]校附屬國中的[illegible]環境很[illegible]後，就常常被捲入各種事件中，她能否[illegible]擺脫糾纏？

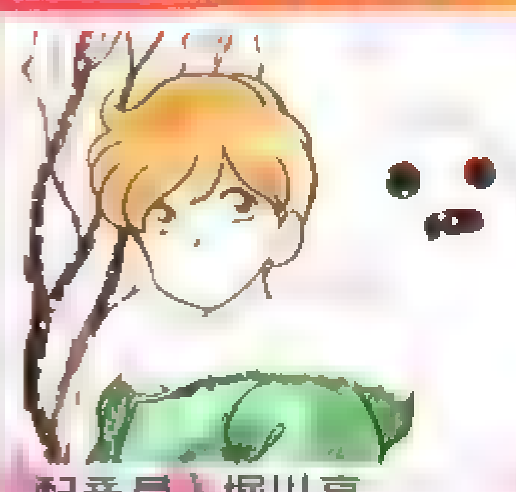
城取瞳



配音員：白鳥由里
身高：150cm 體重：39kg
三圍：B75、W53、H77
血型：A型 生日：3月3日

是小茜的同學，是一位千金小姐，不喜歡別人打斷她講話，和響子一樣，都上過這所學校的附屬國中，因為覺得響子講話很好玩，所以不知不覺的和響子與小茜成為好朋友。這樣的女孩子，通常處於危機時，生存機率都比一般人來得高。

[illegible]



配音員：堀川亮
身高：168cm 體重：58kg
三圍：不明
血型：B型 生日：9月25日

從小學到國中，他一直和小茜的同班同學兼鄰居，[illegible]



遠在太古時期，亞特蘭大大陸曾發生一場光明與黑暗的對決，那是一場沒有結果的戰爭，光明隨著黑暗消逝，文明回到了混沌初開的開端。在復活邪神一代中，勇者米特拉以正義為名，經歷了艱苦的戰鬥阻止了黑暗的蔓延。然而有光明必有黑暗，闇黑的魔爪慢慢的又再浮現，隱藏在角落的魔物開始蠢蠢欲動，是否和平總是不能長久呢？亞特蘭大大陸能避開這次的風波嗎？





復活邪神II延續了一代那獨特的戰鬥介面，不似一般坊間的角色扮演遊戲採用的回合制戰鬥，而以即時制的動作戰鬥模式取代，而戰鬥指令採格鬥遊戲常用的按鍵組合方式下達。操作簡單明瞭，遊戲本體的按鍵簡化到不能再簡，只有方向鍵、跳躍鍵、攻擊鍵和施法鍵，另外再加上時間差，便能組合出多樣式的招式，同時也可以組合出各式的防禦動作。然而有許多招式是隱藏的，玩家得自行摸索出來。所以，在戰鬥中嘗試各式按鍵組合以找尋必殺技的正確按法，也是一種享受和試煉。

復活邪神II還有一項特別的功能，一般遊戲都是單人進行，所謂的兩人以上同時進行都是藉由網路連線來達成。而復活邪神II有著獨特的兩人共玩模式，玩家可以與朋友或家人一起經歷一場冒險之旅，坐在電腦前一同並肩作戰，與萬惡的魔王廝殺。兩人分別操作兩位主角，在戰鬥時可以來個小組合作，一個在前方奮勇殺敵，另一個則躲在一旁涼快、伺機施展魔法、或者乾脆扯個後腿來個窩裡反。



復活邪神II 寬廣的世界舞台

復活邪神II的世界非常廣大，有城鎮、鄉村、地下迷宮、還有遺跡，尤其是地下迷宮的設計更是特別，由於考慮一般地下迷宮大多是陰森森的，所以復活邪神II在地下迷宮的視野上便做了一點機關，玩家的視野僅侷限於一小部分，若想要看到更多的地域，請別忘了多帶幾支火把，沿途給他插上，那你的視野便能夠擴展開來，然而火把可是有時間限制的，時間到了可是會自動熄滅喲。而在地面世界的設定有有著異曲同工之妙，玩家得先到商店購置繪製地圖必備的道具，每擴展一個區域，道具自然會消耗一個，當地圖工具消耗殆盡之際，你的探索之旅也得暫告一個段落，趕緊回到玩家補充必備的工具吧！在復活邪神II的世界裡，玩家並非一個人孤單單的奮鬥，有許多NPC會在適當的時機幫助你，在戰鬥時分擔你的重任，讓你得以喘口氣。散落在各地的地下城、遺跡、城鎮隱藏了許多不為人知的秘密，等待玩家慢慢的來挖掘；許多看似無關的事情，隨著故事的發展也會慢慢串在一起，有如倒吃甘蔗，越吃越甜，越吃越有味道。





唯美的畫面&激揚的樂符 承續Jamie一貫的風格



承續了Jamie一貫的風格，復活邪神II以多重卷軸捲動呈現，背景是精緻擬真的風景3D畫面，再與平面的遊戲主體營和，640×480、1677萬色的背景畫面和栩栩如生的3D人物模型，造就了復活邪神II那淒美的畫面。人物動作自然生動，必殺技的施展過程鉅細靡遺，人物的動畫張數相當多，每個人的攻擊特色與習慣表現得十分明顯。遊戲全部的畫面都是利用Bryce3D和Softlamge所繪製，Jamie的美工群對這兩套軟體的掌握可說是越來越傑出了。而背景音樂方面，Jamie這次一以鋼琴為主體，而Jamie最喜歡使用的管風琴也沒缺席，全部的背景音樂採CD原音呈現，在鋼琴悠揚的琴聲裡，輕快的主旋律帶有幾許憂傷的感覺，緩緩道出那份宿命的無奈。而在管風琴低厚的聲音烘托下，那份淒涼的感覺更是令人印象深刻，而在電子合成樂器所演奏的進行曲中，戰鬥時那份生死一線間的壓迫感更是表露無遺







遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
即時戰略	SAILON	EZSOFT	WIN95/98	三月

http://www.ezsoft.com.tw



不同於一般即時戰略遊戲獨創的新系統

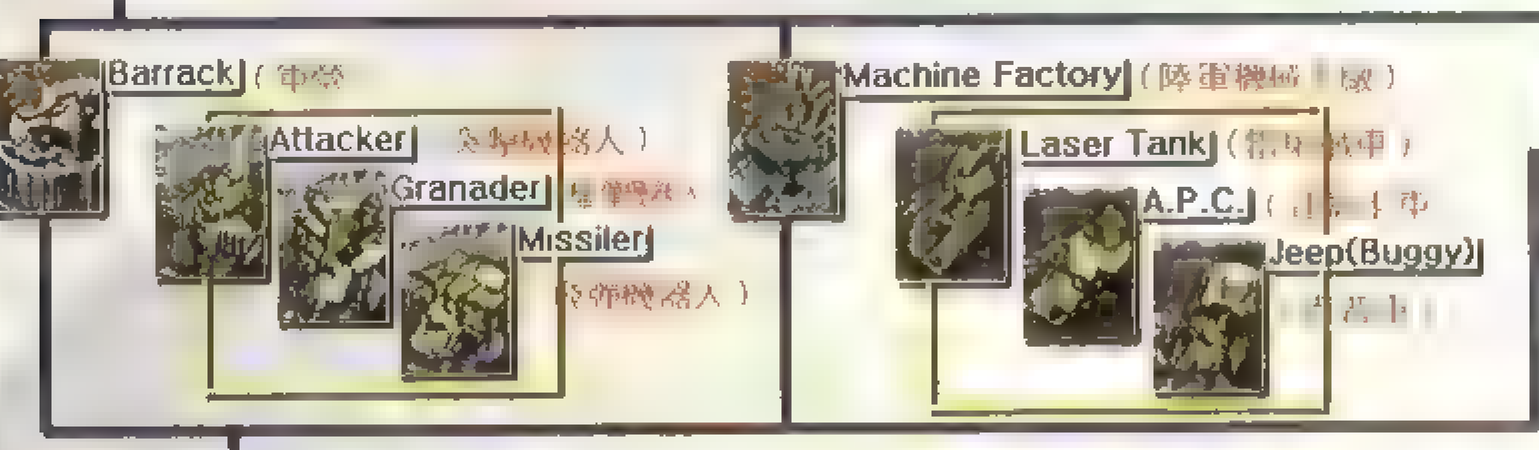


兩種不同的資源收集方式

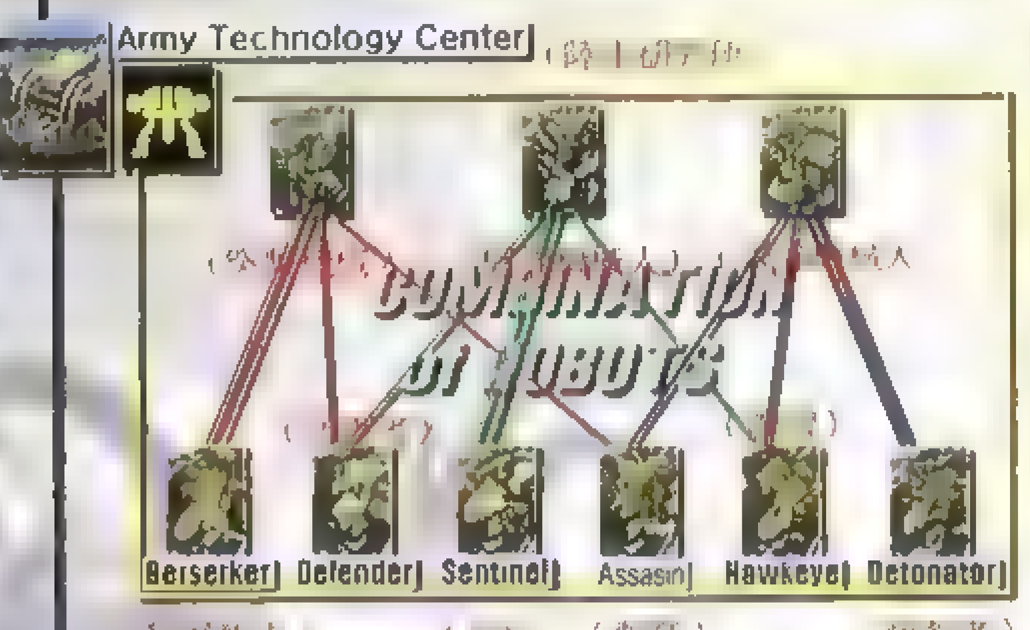
風暴單位架構圖

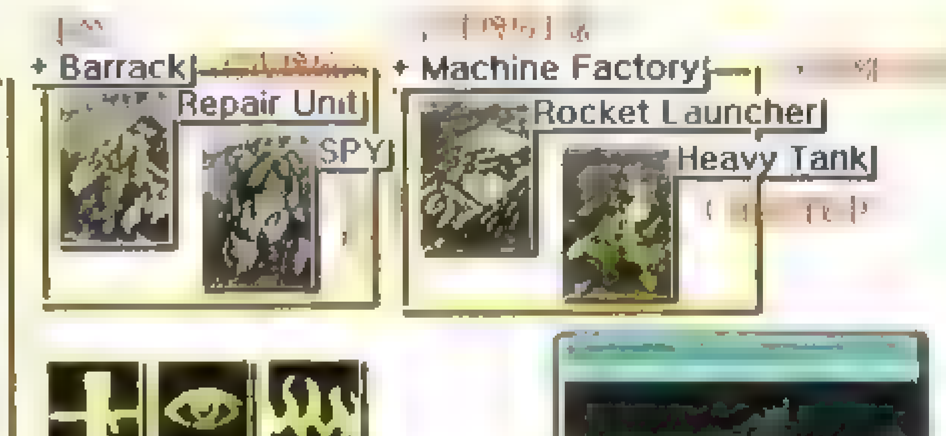
[illegible]（Attacker）合體，就變成配備更強力機關槍、可做更快速掃射的狂暴戰士（Berserker），把三種攻擊機器人分別做不同的合體，最多可以做出六種更強的機器人。













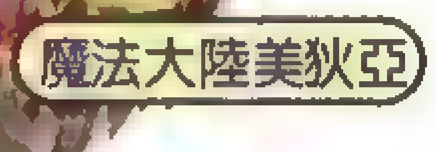


在遠古時代諸神的戰役之後…，有一個被遺忘的浮遊大陸，大陸中央神的遺跡～克魯亞斯特聖域，是大陸人民的尊奉之地。但在一次嚴重的天變地異後，大陸分裂成爲五個部份，且從分裂之後，各大陸間完全斷絕了聯繫。久而久之便逐漸各自發展成具有獨立特性的地域，分別是富含水氣而擁有龐大雨林的大陸赫克脫；其次是具有全部大陸中最強大魔法力量的魔法大陸美狄亞；另一個則是位於正中央擁有神之遺跡的克魯亞斯特大陸及以科學發展爲主的歐比亞大陸、最後則是冰天雪地的極地大陸尼索斯。

各大陸間在分裂之後，唯一的通行手段只有魔法師所建造的傳送門，但是使用傳送門所耗費的魔法量非常巨大且一次只能傳送一個人，所以各大陸間只有微量的消息往來，根本無法交流。直到某一天，歐比亞大陸以其日漸強大的科技力量發展出巨大的飛行工具和各式輕型戰鬥飛行器後，歐比亞大陸的主宰便決定使用強力的手腕開始對所有大陸進行侵略攻擊，企圖再次將浮遊大陸統一。缺乏防禦能力的赫克脫大陸首當其衝，對歐比亞大陸突如其來的強大攻擊措手不及、情況岌岌可危…。

克魯亞斯特大陸上以守護聖域爲主的恩格勒國王子亞雷恩，見歐比亞大陸來勢洶洶，再過不久就會到達此地，便要求父親恩格勒國王派遣他以克魯亞斯特大陸代表的身份到各大陸尋求同盟，以共同抵禦歐比亞的侵略，國王也了解事態嚴重，所以便告知主角亞雷恩使用隱藏在聖域中、恩格勒國代代守護著、由諸神戰爭所遺留下來神的交通工具～天空之翼，並交代侍衛長同行以傳送魔法隨時保持連繫，王子亞雷恩就此展開他冒險的旅程…。





神聖大陸克魯亞斯特



極地大陸尼索斯

《敵方角色手繪設定稿》

姓名：亞雷恩
性別：男
年齡：20歲
身高：175cm
身分：恩格勒國王子
擅長：劍術
個性：積極進取、見義勇為但涉世未深的有為青年

姓名：優妮絲
性別：女
年齡：18歲
身高：170cm
身分：[illegible]
擅長：恢復系法術
個性：本性善良，但卻是愛撒[illegible]小脾氣的驕縱女，[illegible]

姓名：托爾泰
性別：男
年齡：40歲
身高：185cm
身分：恩格勒國侍衛長
擅長：劍術、刀法、[illegible]等，[illegible]
個性：做事幹練、為人隨和卻又老成持重，是容易親近人的人

姓名：[illegible]
性別：男
年齡：35歲
身高：185cm
身分：雨林守護者，雖[illegible]人類卻也[illegible]人族的精神領袖
擅長：[illegible]
個性：[illegible]

登場角色搶先公開！

真正的 Real-3DRPG！

可自由調整視角以及鏡頭遠近的Real-3D RPG，而不是以3D繪圖軟體繪製3D遊戲畫面的Prerander-3D PRG。

令人驚艷的美術水準！

高水準的美術設定、絢麗的3D效果、亮麗的3D人物模型、和流暢的人物動線，處處都會讓您感受到美術人員的高超功力以及用心程度

各具特色的夥伴加入、自由分配點數的升級系統、多線式發展的故事架構、淒美感人的故事情節，多種的各具特色的武器、裝備和物品…



魚與熊掌如何兼得？

歷時一年研發出的獨特3D核心引擎，讓您同時體驗精緻的遊戲畫面與流暢的遊戲速度，就算沒有3D加速卡的玩家，也能領略到Real-3D RPG遊戲的視覺享受







戰國美少女回來了!!

故事背景發生在織田信長死後三年的伊賀國，一位一心想學忍術的少女「HINA」，為了成為「天心」的徒弟，告別了「超級脫線」的雙親，不惜離鄉背井來到伊賀。在師父天心的命令下，開始展開周遊各國的修練之旅……。

「戰國美少女～春風之章」加入了前作的天王巨星天心及加乃，劇情不但融合了喜、怒、哀、樂，還有超級活寶「義行」的大攪局，「HINA」到底會發生什麼樣爆笑的故事呢？等您來慢慢欣賞喔！

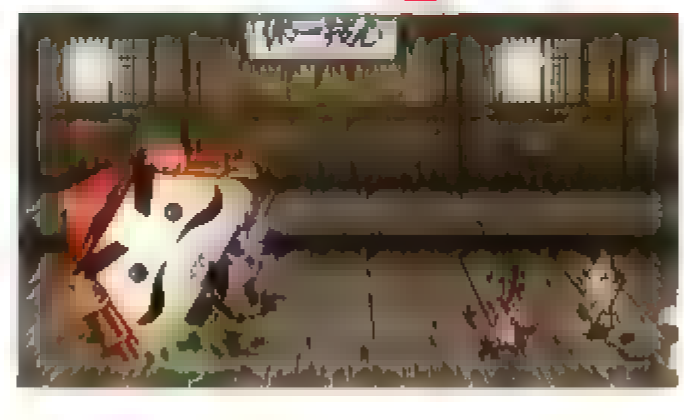
精心製作的創新系統

另外，故事以外的「迷你遊戲」也增加很多喔！

例如：(1)在原野上遇到NPC，可任意的加入伙伴行列（隱藏系統），除此之外還有增加其他的系統設計。



(2)不『修行』就得不到『術』力系統。(3)黑鐵、雜貨店的強化。(4)收集印花、福籤換神秘禮物等。還有還有！前作各個主角都是固定的屬性，這次呢，您可以依據自己的喜好自由培育，每位角色除了專有的擅長屬性外，還有經驗值、武器、防具等數值讓您來發揮。



遊戲採全程語音，除了前作的石琴乃、長澤美樹外，還有田村由香莉把14歲糊塗、耍寶的HINA揣摩的淋漓盡致。


登場人物介紹
HINA
CV：田村　由香莉
14歲
07/20
身高、體重：151cm、40kg
A
B W H
78 54 78
狸貓
CV：龍田　直樹
128歲
生日：??/??
身高、體重：170cm 61kg
基本屬性：地
B W H
89 69 85
及時救了被抓到界港的HINA，真實身份好像是隻狸，本名好像叫…「綾小路義行」，平常會變身爲美男子行動。說話的口音好像是關西腔。
伊夜
CV：池澤　春菜
14歲
12/25
153cm
B W
80 56 79
家鄉在琵琶湖附近，位於甲賀西北方的栗東，很仰慕天心及加乃。個性有點傲慢，是屬於不顧後果
由依
CV：半場　友惠
18歲
08/13
154cm、41kg
B
B W H
81 56 82
有一次在京城裡，餓得昏倒的時候，得到HINA們的相助。
靜香
CV：河本　明子
17歲
01/03
158cm 43kg
AB
B W H
84 57 83
女主角命名活動馬上就要截止了！
明信片了嗎？沒有的話，還來得及！活動到4月底，認為適合她的名字寫在明信片，並註明姓名、電話、地址及年齡，寄到『日商帝技節丸（股）公司「春風之章」收，就有機會得到現金　萬元喔！
辣片追緝令：戰國美少女貳　春風之章



故事的舞台背景







遊戲開始前的劇情交代

獨裁者的抬頭，使「伊瓦穆帝國」的勢力，急速伸長。在最先進的科技技術下，「G鋼彈」於焉誕生，鐵巨人證明了伊瓦穆軍是世上最強的軍隊。

帝國誕生的同時，「皇家凱爾羅斯騎士團」也毅然成立。將戰鬥重心由馬匹上的盔甲變成為「G鋼彈」。

如今，軍部擁有龐大權力，昔日地獄犬騎士團也成為時代潮流的犧牲，正面臨存亡的危機……（[illegible]完～）

曾在PLAY STATION上掀起一股風潮的「機器人大戰」系列，在日本發展出許多衍生類型，『天使同盟』也是屬於這種機器人作戰的遊戲。乍聽之下，『天使同盟』很容易讓人誤解是一款美少女遊戲，其實『天使同盟』的主題，從頭到尾都圍繞著鋼鐵巨人的戰役打轉，由於『天使同盟』在PLAY STATION創下亮麗的銷售成績，在眾多PC玩家的引頸企盼之下，現在『天使同盟』終於從PS平台移植到WIN95平台，讓各位玩家也可在PC上一睹『天使同盟』的迷人風采。

只要一談起「機動戰士」，許多玩家的興致就來了。「機動戰士」在日本各界已經發展成龐大的故事體系，任何人就是花上三天三夜也說不完。對許多玩家而言，「機動戰士」更成為童年甜蜜回憶的一部份。『天使同盟』的故事同樣描述於一群青年戰士的成長事蹟，擁有最先進技術的「伊瓦穆帝國」在獨裁者的領導下，近年來急速擴展了自己的勢力，帝國成功的秘密是因為製造出人類最強的兵器～鋼鐵巨人（G鋼彈），歷經實戰的嚴格考驗，擁有鋼鐵巨人的伊瓦穆軍被稱為史上最強的軍隊。

按照個人的喜愛，組裝帝國最強的G鋼彈！



由於機體的載重能力有限，要注意別超重了，要是超過載重能力範圍，火力就會縮減為原來的一半

何謂GIGGANT（G鋼彈）

皇家凱爾羅斯騎士團[illegible]G鋼彈和產量型的專用[illegible]，為了在戰局裡將小規模的戰[illegible]呈現最有效的狀態，把它改造成裝備內容較容易安裝的一個構造。所以說這裡所記載的機體全部都是訂做的，還有這些機體名都是一些俗稱，所以正式於政府處登記的都是機體的[illegible]而已。

裝甲　直接武器　外部武器

動力　攻擊輔助　內部武器　腳部

動力：對機體的載重能力、移動力、耐久力、運動性等部份有影響，引擎一定要一個個地裝載。

裝甲：[illegible]裝甲是為了增加

機體的防禦力。每個裝甲都有一定的耐久度，有的也會受損。

攻擊輔助：為了進行攻擊，可以安裝肩部用品和瞄準機等具有影響能力的零件，但各個機體只能裝備一個了臂武器。

內部武器：決定要安裝在了臂裡的武器和彈藥的組合，依據武器的不同，可安裝的彈藥種類也會有所不同。

外部裝備：如果安裝了特殊控制裝置和武器，就可以使用各種技能。還有，在外部武器裡也可以安裝各種彈藥。

腳部：安裝可以輔助移動力的零件。

直接武器：為了進行直接攻擊而裝備的武器，各機體只能裝備一個。

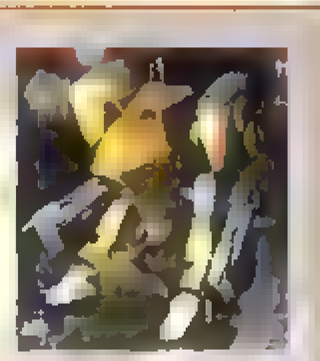
機甲科騎士必修的課程！




駕駛者：揚・海蘭德

托那凱爾改良型　用途廣泛的戰鬥類型

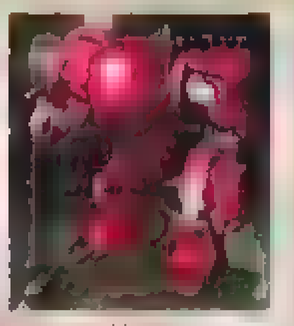
直接攻擊的能源、火力都非常均衡的機體，要是整備完整的話，在前線上就可以發揮它的威力。名字的由來是取自於前任院長的愛犬的名字，這件事主角本人也不知道。

駕駛者：艾力奧特

卡基摩特型　機動力類型

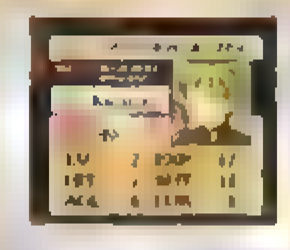
在直接攻擊、火力雖然不是最厲害的，但迅速的移動性能和機動性足以打倒敵人。利用車輪行走的輕型機種，迴轉性能十分優秀，在城鎮戰鬥時更可發揮它的功能。

駕駛者：辛凱

洛克茲型　直接攻擊的類型

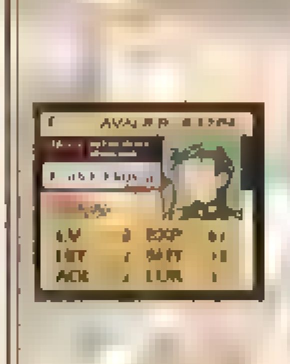
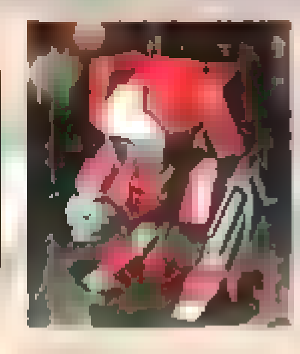
直接攻擊的性能可以號稱是最強的。防禦力很高，在直接戰鬥時可以發揮它最大的威力。為了在前線作戰特地強化了速度，用外部裝備『F』來使用必殺技。




駕駛者：基爾

查理歐德型　重視火力的類型

越野型戰車。因為在上面的砲台處可以安裝機關槍，所以可以安裝各式各樣的武器。因為缺乏彈力所以比較不適合高低差的移動，防禦性能和火力蠻強的。

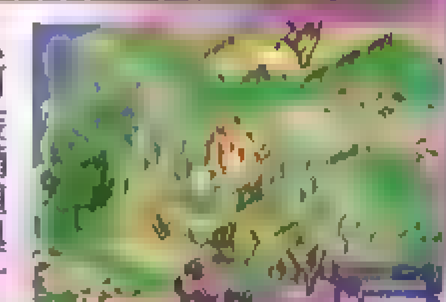



駕駛者：凱斯

雷德因巴烏斯型　重視火力的類型

重點放在射程性能上的一種機體。防禦力雖然有點差，但火力十足足以影響戰局。可以內裝大口徑的武器，是種少有的類型，如果駕駛者的技術高超的話，可以使武器達到最大效果。

以上這些就是皇家騎士團所擁有的鋼鐵巨人，為了完成騎士團所交代的任務，你必須配合G鋼彈的機種特性，組裝有獨特個人風格的G鋼彈，現在，就請你先瞭解這些鋼鐵巨人，所有進入凱爾羅斯學院『機甲科』的騎士，都必須修完這一課喔！

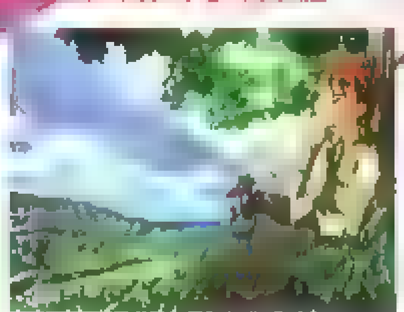



▲可裝備道具一覽。下方為游標指示道具之介紹

HPS 所移植過來的新敵人模式大作戰，是現今GAME史上的新型態SLG機械人大作戰，並擁有3D Random多樣化機械人造型，配合多組合的戰鬥模式之選擇；真實的模擬戰場表現，宛若如親身操作機械人作戰，最棒的3D戰爭。34道關卡讓玩家親自感受一場驚心動魄的機械人的正義之戰，由一群凱爾羅斯學院的熱血少年們所組成的大使同盟，將帶給玩家一同向一神……機動戰士、新世紀福音戰士的玩家們有福了！……大使同盟……再現……的機械人戰之盛況，玩家們將在PC上感受這款超人氣的SLG遊戲，機器的玩家們千萬不要錯過！



……的故……「……學院」中一群……的成長事蹟上

MAGICAL SQUADRON 魔導物語

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] ●機種：P-100以上
●記憶體 16MB ●音效 WIN95相容卡
●模式 SV ●操作：M

http://www.gamebox.com.tw



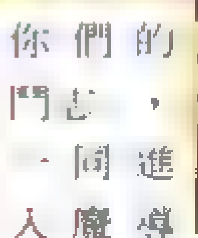
『魔導物語』這款遊戲不僅集合了俏皮、可愛、逗趣、卡通、童話於一身，而且還加入了動畫語音的效果，以全新的劇情、幽默的對話、精緻的畫面，美妙的音樂和緊張又刺激的戰鬥場面，來擄獲每位玩家的心！其中最值得一提的是，『魔導物語』中處處都充滿了無以倫比的超級笑果，就等您來親身體驗，讓您大大樂翻天！

遊戲中您將扮演故事中的主角～莫思格・米愛兒、奇瓦士・立格，及群・貝格三人，共同組成秘寶探險隊，尋找傳說中的寶藏。成員中最多可有六人同行，不免時有嘰哩瓜啦又爆笑的對話出現，其中藉由對話及事件的發生，會加入一些伙伴，以加強全隊的士氣。

在一般地圖畫面時，除了有可愛又充滿童話氣息的全螢幕地圖外，操控介面也非常親切易上手。在畫面左側的基本選項設定中，玩家還可自行設定解析度，共有640×400及640×480兩種解析度供玩家設定。而在個人能力值方面，也加入了『負重值』的設計，非



常特別。另外，戰鬥方式為回合制，戰鬥指令除了基本的『移動』、『攻擊』、『魔法』外，還創新加入了『投擲』與『拾起』，讓華麗的戰鬥畫面充滿無限的內涵。眼尖的玩家們，快提起你們的鬥志，一同進入魔導物語中歡樂的殿堂吧！





超級魔導特攻隊主要成員介紹



莫思格・米愛兒（女性） 魔法使

就讀馴龍魔導學園中級部二年甲班。主修「魔導學」，雖然魔法的素質很高，但是注意力不集中，經常發生無法掌握自己魔法的狀況，簡單的說，就是少根筋的傢伙啦！



奇瓦士・立格（男） 魔法劍士

就讀馴龍魔導學園中級部二年甲班。喜歡的科目是體育，專長劍技，是未來的魔法劍士。雖然行動敏捷，卻缺乏協調性與服從性，如果沒有上述兩項缺點，應該能成為一位好的領導者。



群・貝格（男） 武鬥家

就讀馴龍魔導學園中級部二年甲班。從東勝州來的留學生，也是未來的武鬥家，對異性有著過於好奇的傾向，所以品行上似乎有點問題，真希望他能成為一個小心、舉止有分寸的人。



秦羅（雄）

一隻不會幫忙只會搗亂的動物老師派來監視大家的人。



光路少女

Hello Maymi

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

西元2203年，中學歷史系學生美咪透過光路傳導科技所產生的時間折彎，傳送到19世紀，進行時空遊學，實際觀察其它世紀的歷史…。其實保藏在內心之中，卻另外有一未了的心願，就是尋找當代神秘匿名作家，筆名為『紅心』的自由作家……也就是玩家在遊戲中所扮演的角色。玩家在遊戲中將和回到過去的光路少女美咪談戀愛，並經營披薩店賺錢養家，遊戲內容兼具即時戰略及文字養成兩部份，相當有創意。



▲遊戲中文字養成介面



▼即時戰略系統



與美咪在臥室聊天的畫面▶



★由於科學進步、人類知識累積、智商提高，因此西元2390年中學的課程，便相當於現今的大學教材★

★光路=23世紀時期，科學用空間曲折機器的統稱★

光路少女 登場角色介紹



情敵（香蕉 羅傑）男　16歲

追求美咪的有錢公子。有一點小心眼、價值觀稍微偏差，擁有小聰明，並具有程式設計的天份，也因為是他製作意識型病毒『黑蜘蛛』竄改了美咪的學校成績資料，而造成這一次暑期補修學分的遊學機會，得以接近美咪。羅傑認為：聰明的人會去接近機會，唯有天才才會自己製造機會。



星相士（釋迦 漢娜）女　15歲

比美咪早一個來到18世紀的超自然科系學生，因為喜歡上18世紀的魔法而滯留不歸…，曾使用一些半調子魔法。具有雙重人格、佔有慾強，在一次偶然的機會中巧遇主角，而對主角產生好感，轉而變成與美咪爭風吃醋…曾數次試圖密秘破壞轉換站失敗。漢娜認為：愛情就是魔法，魔法就是愛情。



教授（甘蔗 芭比）女　18歲

是一舉止優雅端莊的好教授，但現實勢力、精明非常，因暑假期間必須陪這些學生回到過去（18世紀）遊學，而不能陪男友過暑假而心有不甘。芭比認為：生氣有礙美容，懇求上天當其情緒失控時的臉孔不要讓男朋友看到。

好同學（櫻桃 沙沙）女　13.5歲

美咪的好同學，乖巧溫柔婉約，有很強的分析與記憶力，卻無主見不知如何決擇事情。沙沙對於每一件事的感覺：人家不知道啦…！要問媽媽！



▶沙沙(左)與美咪

女郵差（番茄 凱西）女　15歲



豪爽又粗中帶細，有正義感、消息靈通，擔任學校與遊學學生世界之間（未來&過去）的訊息傳達者。凱西認為：相逢自是有緣。

辣片追緝令：光路少女

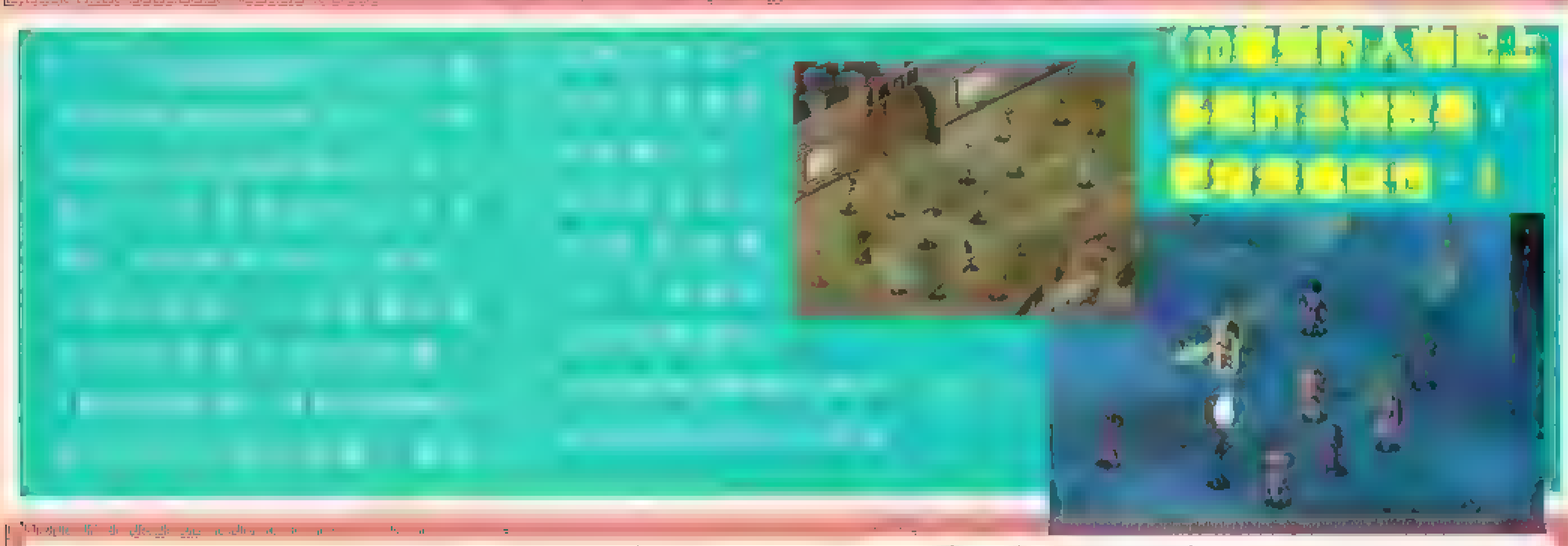
新龍門客棧



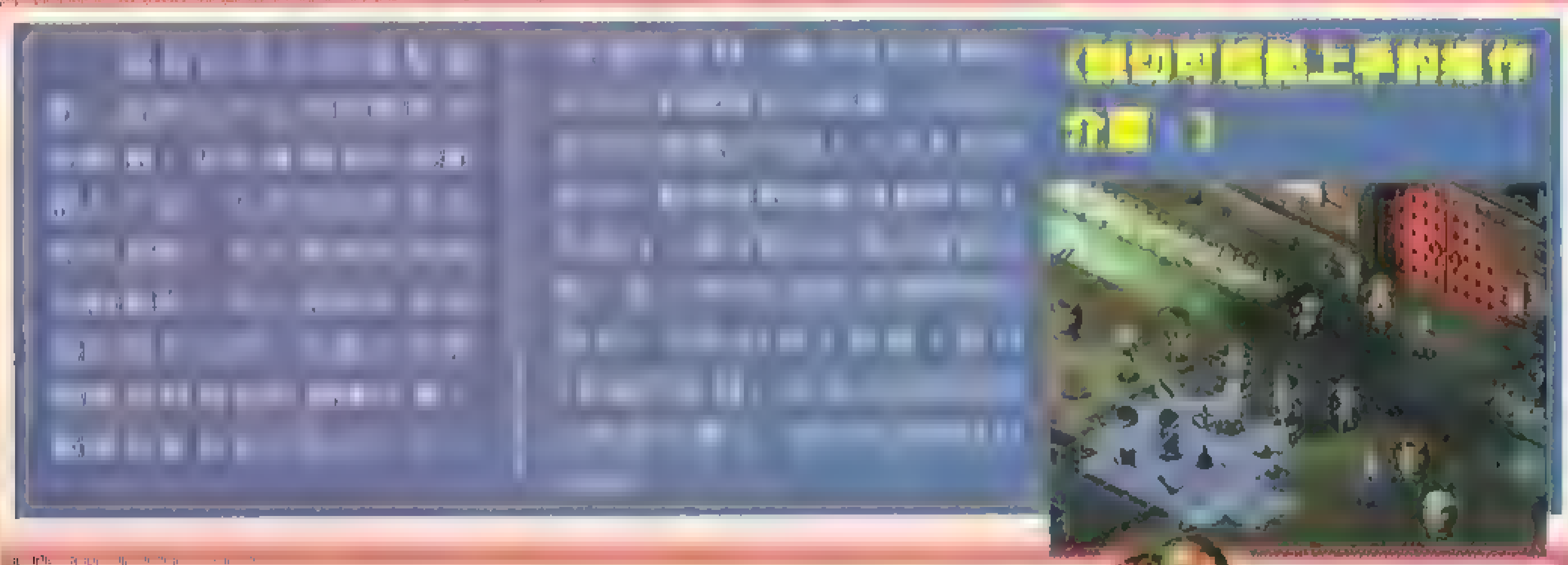
簡[illegible]門客棧，相信大家一定都不會感到陌生。歡樂盒公司累積了多次開發電影遊戲[illegible]，這次以『新龍門客棧』電影為藍本，製作一套中國古裝的回合制戰略遊戲（ARPG）；製[illegible]

玩家的任務是打敗遊戲中的大魔王曹少欽

人物設計採用可愛的Q版造型

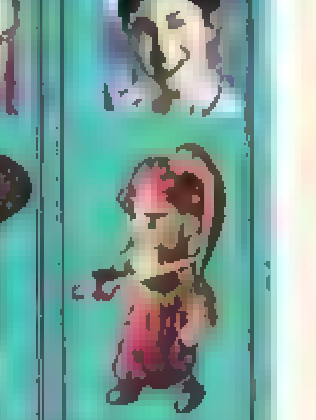


傳統回合遊戲融合新玩法



主要人物登場介紹







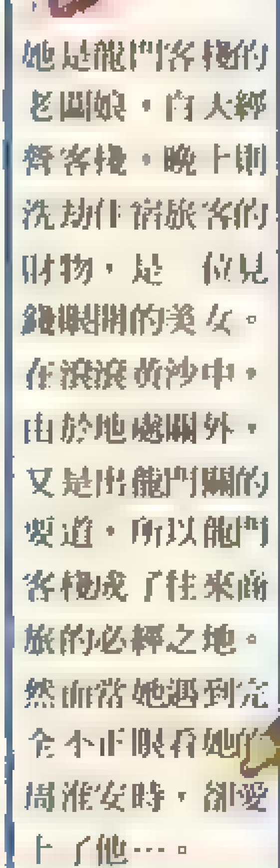


身為太監卻妄想要奪得所有的權力，他是東廠的負責人，其屬下個個兇狠殘暴，並訓練了許多錦衣衛，是本遊戲中的大魔王。

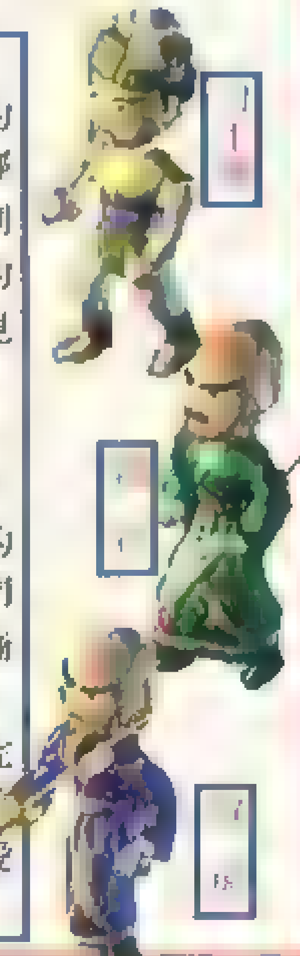


周淮安：
周淮安是兵部尚書楊宇軒的屬下，擔任禁軍教頭的職務，和楊宇軒情同父子。楊遇害後，周淮安闖入東廠劫出楊宇軒兩名幼子，並誓言保護二子安全。為人極富正義感，是本劇的男主角，和邱莫言與金鑲玉有著複雜的三角戀情。

邱莫言：
是周淮安情深義重的好幫手，邱莫言是一名女俠，得知宦官殘害忠良的消息，就幫助周淮安劫出楊宇軒幼子，但途中被追兵分二路，而相約在龍門客棧等候彼此，深愛著周淮安的邱莫言，是位感情內斂的專情女子。

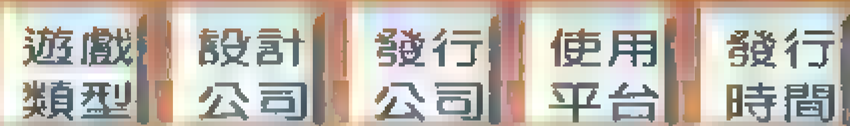


她是龍門客棧的老闆娘，白天經營客棧，晚上則洗劫住宿旅客的財物，是一位見錢眼開的美女。在滾滾黃沙中，由於地處關外，又是出龍門關的要道，所以龍門客棧成了往來商旅的必經之地。然而當她遇到完全不正眼看她的周淮安時，卻愛上了他…。



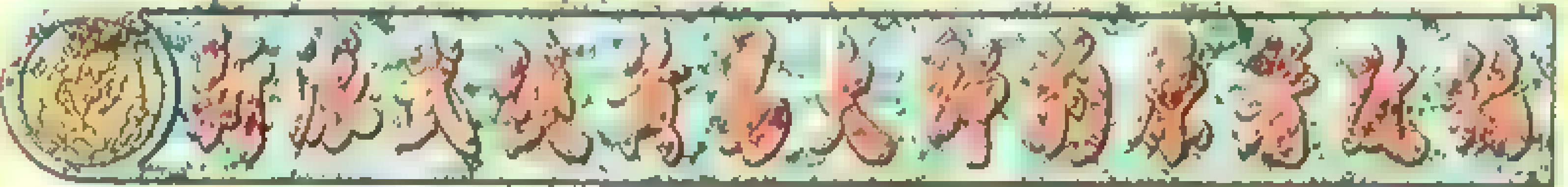
破碎虛空





遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間

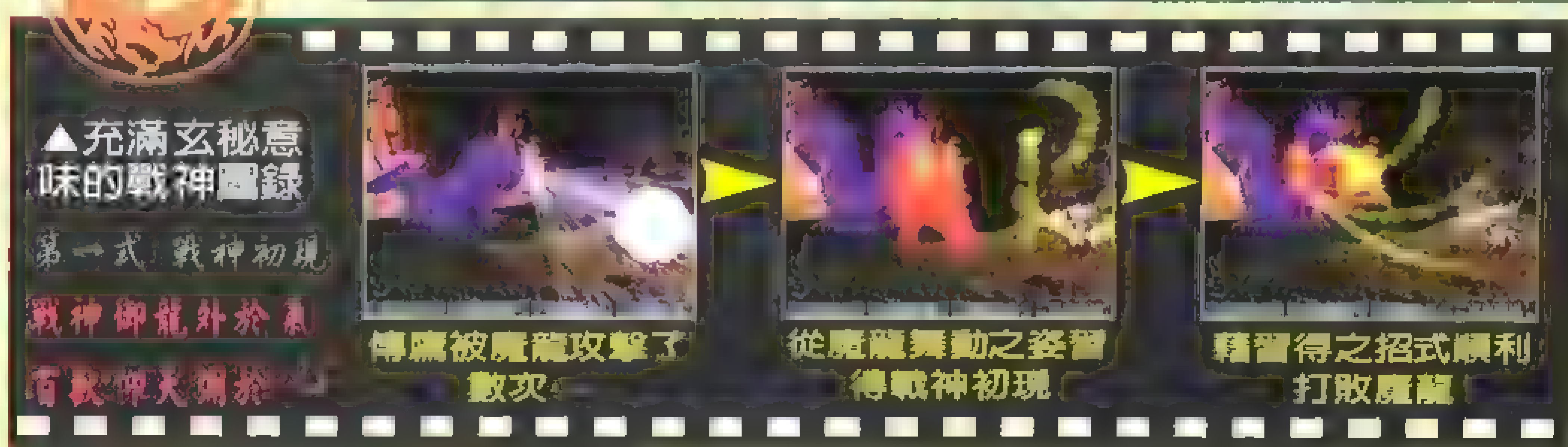
http://www.soft-world.com.tw





某個月明星稀的夜晚，少年傅鷹參加武林俠士韓公度、凌虛度等的武林人物聚會。因為根據可靠消息，流傳了百年的古殿「驚雁宮」中，密藏著百家至高無上的武功玄學「戰神圖錄」四十九幅，此外還有武林人物夢寐以求的「岳冊」。只要得到這兩樣寶物，不僅能在武學上精進、號令武林，更可望在岳飛兵法的助益下擊退蒙軍、收復河山，並榮登九五之尊。然而蒙古親王思漢飛早已調派黑白兩道及蒙古一流高手，在驚雁宮中佈下重重兵力，這一群武林俠士能逃過致命的殺機嗎？少年傅鷹的冒險就在這個千軍萬馬的氣勢之下高潮展開！





▲充滿玄秘意味的戰神圖錄

傅鷹被魔龍攻擊了數次

從魔龍舞動之姿習得戰神初現

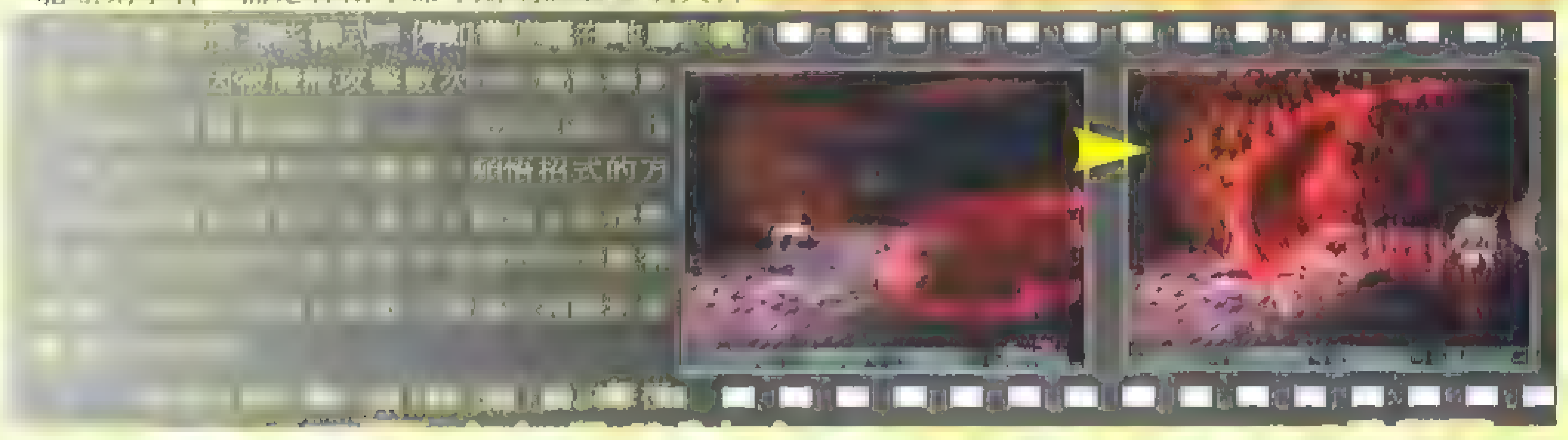
藉習得之招式順利打敗魔龍



以心成氣 忽快忽慢 驟急驟緩 一如密雨 一如狂劍

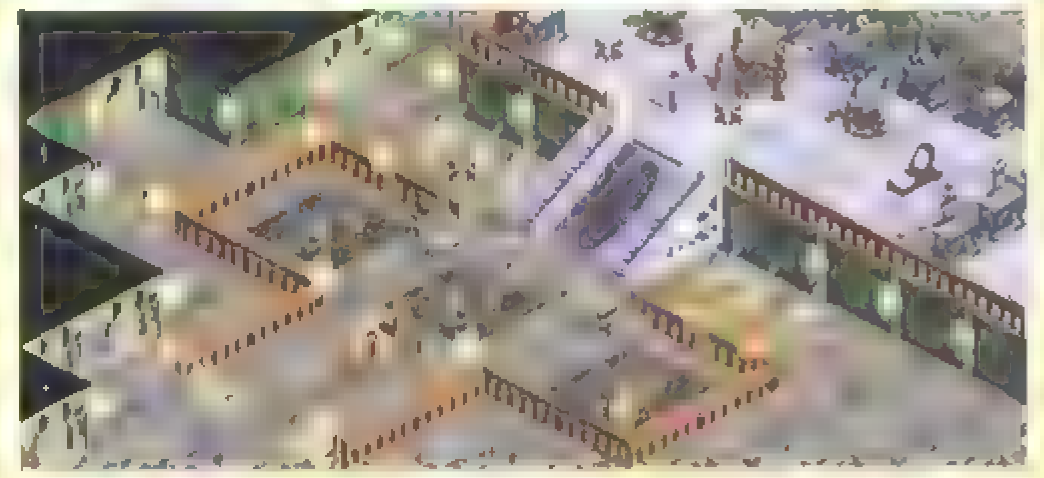
遊戲最特別的是武功招式的部份，在遊戲一開始主角便會一些基本的武功刀法，在進入驚雁宮後，便可習得千古的神祕武功～戰神圖錄。戰神圖錄是以壁畫的方式來顯現，而且戰神圖錄乃道家最高心法，因此傳鷹一眼觀看後並不能立刻學會，而是經由生命不斷地體驗整個大自……無法學的機會，只要找到克制的方法即可。至於一般的小嘍囉也有各種不同的分類，以擅用的兵器來分類如刀、劍、槍、判官筆、棍等，玩家若選用專門克制該武器的招式，戰鬥起來將會比較輕鬆，這種方法與獨孤九劍的破劍式、破槍式等武功有異曲同工之妙。

▼厲工的血雨魔手，該用哪一招來破呢！

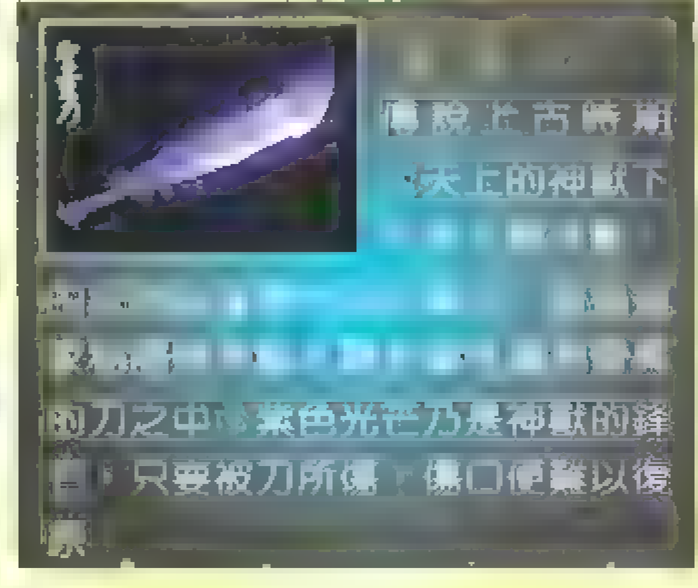


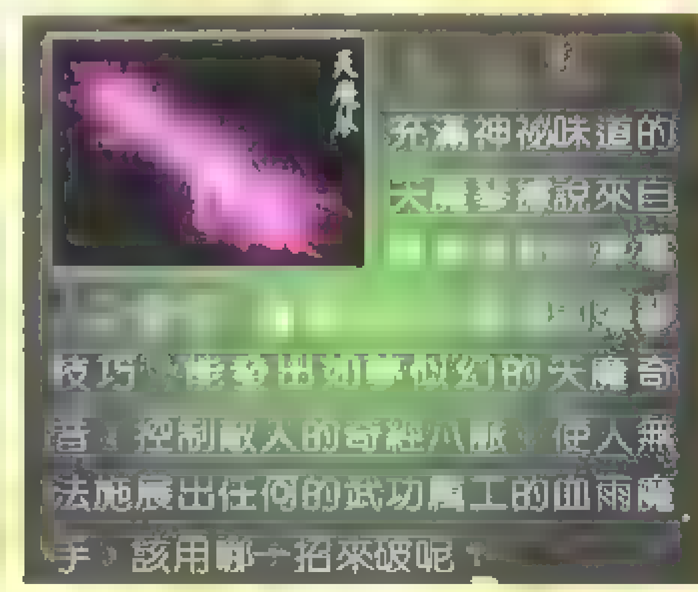
驚雁宮之美麗的美術表現

遊戲的美術表現是另一個讓玩家驚豔的地方，所有的人物、場景、物品均是3D Render的，遊戲場景相當的龐大，各種不同的建築都忠實的呈現不同的風貌，不論是城市的生活熱鬧或是外觀氣勢磅礡、但建築內卻處處透出神秘旋幻的驚雁宮，都展現出迷人的魅力。遊戲製作小組為了表現出真實的世界層面，每一個城鎮的建築均不相同，螢幕上所呈現的就是我們生活的空間所在。所以，連人物的影子都會隨人物走路而改變大小，人經過布做的旗幟之前，旗子也會因人走過的微風而微微揚起。如果玩家仔細觀看，還可看到人物走動時連裙襬衣角都會隨著步伐的移動而晃動，所謂「搖曳生姿」可不是隨便說說的形容詞呢！


遊戲的場景龐大，一景一物都活靈活現！









蠟筆小新

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
動作	三星電子	旭力亞	WIN95/98	四月十日

http://www.coc168.com.tw

淘氣調皮的小新
的乖小孩了？！



雖然小新一直是個不喜歡聽媽媽的話、且經常做出無厘頭動作的怪怪小孩，但是這次小新居然為了正義而奮不顧身勇敢地站出來對抗壞人?!（其實是為了漂亮的妹妹及好吃的糖果吧？）不論如何，小新加油吧！為了打倒外星人、拯救動感超人而努力吧！

讓玩家們等待了許久，現在終於可以在PC上和小新見面了！在遊戲裡，小新必須歷經千辛萬苦、排除萬難，拯救水深火熱的苦難同胞。遊戲中共有七個關卡，每關所出現的壞人、頭目、攻擊方式都不同，而且我們的小新也不是省油的燈，他可以變成蟑螂、公雞；在遊戲裡您所熟悉的人物也將一一出現在螢光幕上喔！



蠟筆小新 關卡介紹

STAGE1 公園

小新幫媽媽出去買東西時，看到被壞學生趕出公園的幼稚園同學。為了幫同學討回公道，小新一邊吃著巧克力餅乾一邊到公園的黑暗地方，對抗壞學生。小新在本關卡將遭受到壞小孩的棒球及小胖子的水槍攻擊。



STAGE2 村莊

魔王已佔領都市，小新必須把彈珠拿給動感超人。因為村莊已被壞人佔領，要前往動感超人處必須要行走地下水道。小新必須經過骯髒的污水及[illegible]髒老鼠、踢球壞人的攻擊，才能到達動感超人的秘密基地。

STAGE3 都市

小新在動感超人的秘密基地裡尋到秘密武器後，必須騎上無敵三輪車上太空打敗魔王的手下。魔王的手下會開槍或丟擲炸彈來威脅小新，但是小新也可以利用秘密武器來對付壞人。

STAGE4 太空船

打敗空中的壞人後便可以進入太空船。小新要走出太空船上的迷宮並找到操作太空船的壞人，打敗他阻止太空船繼續前進。

STAGE5 森林

小新被壞人綁架而在森林裡迷路。森林中到處充斥著鱷魚，且有調皮的猴子丟椰子攻擊小新。雖然小新在森林裡可以吃水果補充體力，但是要克服很多危險。

STAGE6 神殿入口

小新被壞人追趕而來到陌生的地方，這裡可以看到巨大的神殿，但是也會出現恐龍和巨大的蜻蜓攻擊小新

STAGE7 神殿

壞人頭目要求小新進入神殿拿出神秘包了，雖然神殿裡有很多珠寶和神秘包，但是不時出現的幽靈和滿地的陷阱，是小新最大的挑戰

登場角色 您再熟悉不過的

小新：遊戲中的主角

小白：會跟隨小新並幫助他，在小新危險時若使用召喚術便可以召喚小白

媽媽：當小新召喚媽媽時，便會幫忙小新攻擊壞人

爸爸：當小新召喚爸爸時，爸爸便會[illegible]來攻擊壞人

妮妮媽媽：當小新召喚妮妮媽媽時，她會[illegible]攻擊壞人

朋友們：當小新召喚朋友們時，他們會使用[illegible]來攻擊壞人

遊戲介紹

[illegible]

賽車：小新坐車通過障礙物的遊戲。

拼圖：併合一個圖案的遊戲。

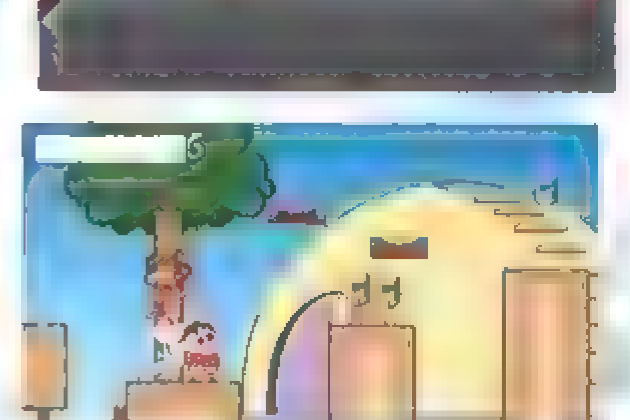
記憶遊戲：總有十八張覆蓋的卡片，要選擇同樣造型的卡片才行。

土撥鼠：在一分鐘有限的時間內用棍子打擊跑出的土撥鼠。

藍旗白旗：依裁判的命令，把藍旗、白旗往上或往下移動。



遊戲中還有幾種特殊物品，可以帶給小新特殊能力，有時候小新會變成蟑螂而衝擊壞人，有時候便會變成公雞而飛行在天空中。在每個關卡中特定的地方可以找到水炸彈和棒球，小新便可以使用這些物品來攻擊壞人。





夢幻2西餐廳

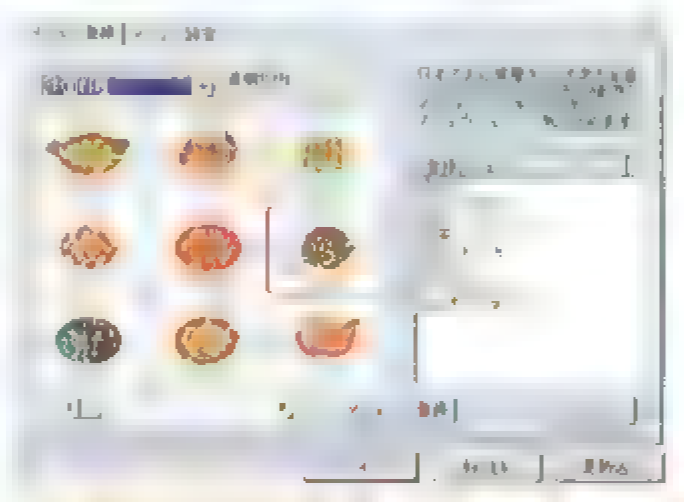
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
即時策略	日本PSD	華義國際	WIN95	未定

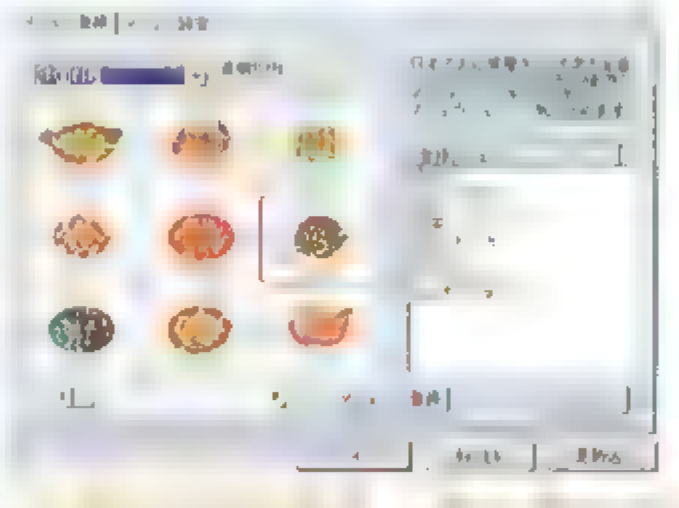
硬體需求／●機種：P-75以上
●記憶體：16MB　●音效：WIN95相容卡
●模式：SV　●操作：M/K

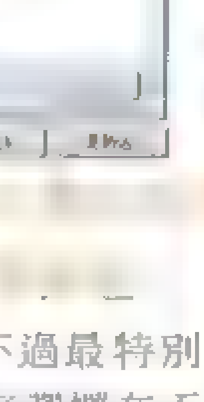
http://www.hwaei.com.tw

夢幻II西餐廳 報導，千呼萬喚始出來！

自去年『夢幻西餐廳』遊戲一出，即造成市場的一陣旋風，到至今在外販售了近年，在遊戲銷售的排行榜上始終看得到『夢幻西餐廳』大名仍高掛在上、網路上高談闊論餐廳老板經的情況看來，可見夢想想開餐廳的人可還真多呢！相信『夢迷們一定相當好奇，到底夢幻西餐廳2什麼時候會發行呢？由於『夢Ⅱ』現正處於如火如荼改版中的情況，而日本方面的報導也極少，這次雜誌社費了千辛萬苦，好不容易才向發行公司－華義國際，稍擠出了這麼一丁點兒報導，玩家們可得努力的看，用力的讀喔！





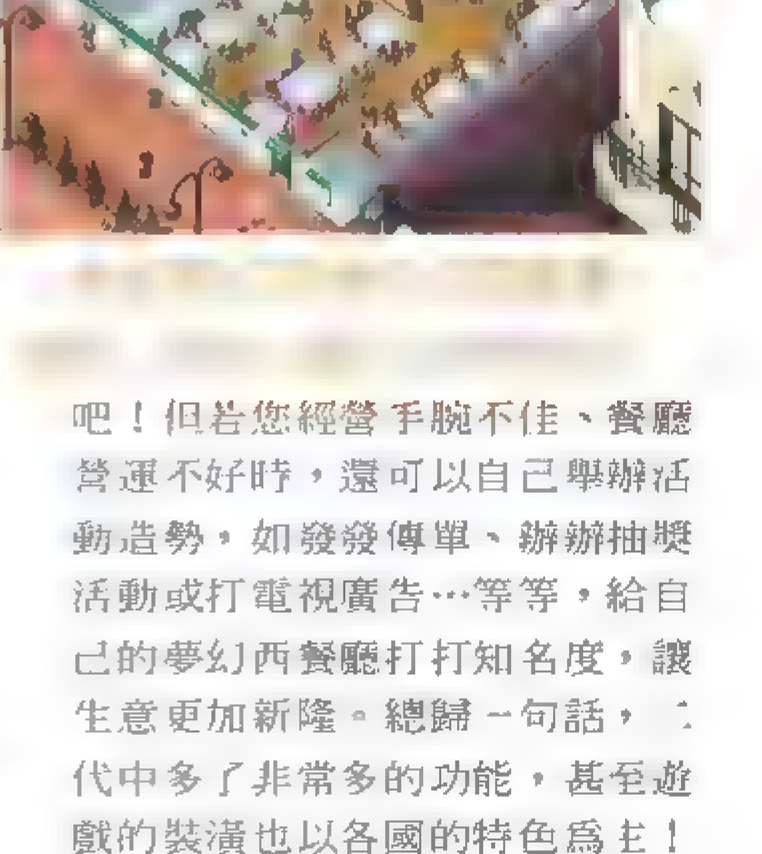


『夢I』&『夢II』有什麼不同呢？

這次在『夢幻西餐廳2』的遊戲裡頭，玩家真的可以實現餐廳企業國際化的夢想了，除了可以在日本本土開餐廳外，還可以在台灣、美國、義大利、法國、印度、肯亞…等地，隨便您挑地點隨你開，真是名副其實的『開透透』了！

而在內容方面，除了畫面變得更漂亮了，當然店頭的音樂也變得更好聽啦；在語音、內容方面一樣是保留日文原文發音、中文字幕，不過最特別的是，當玩家選擇在不同的國家開餐館時，餐廳中服務生們的招呼語也會跟著變動，換句話說，當您在印度開餐廳時，就可以聽見您的服務生們講著流利的印度話來招呼客人囉！更據說2代中還可以在店裡舉辦鋼琴演奏，真是夠水準。

而在夢幻西餐廳一代，服務生及廚師是不能升級的，但2代中的服務生及廚師可是會因服務的經驗愈多而升級的噢，而且玩家也會以老闆的模樣在遊戲裡頭出現，在忙不過來的時候還可以唆使自己幫忙，夠ㄅ一ㄤ丶吧！但若您經營手腕不佳、餐廳營運不好時，還可以自己舉辦活動造勢，如發發傳單、辦辦抽獎活動或打電視廣告…等等，給自己的夢幻西餐廳打打知名度，讓生意更加新隆。總歸一句話，2代中多了非常多的功能，甚至遊戲的裝潢也以各國的特色為主！最後，玩家們一定更關心『夢幻西餐廳2』發行的正確時間吧！？嗯…根據華義國際內部高層表示說，應該是99年5月或6、7月吧（真的是有說等於沒說！）總之，請大家期待吧！





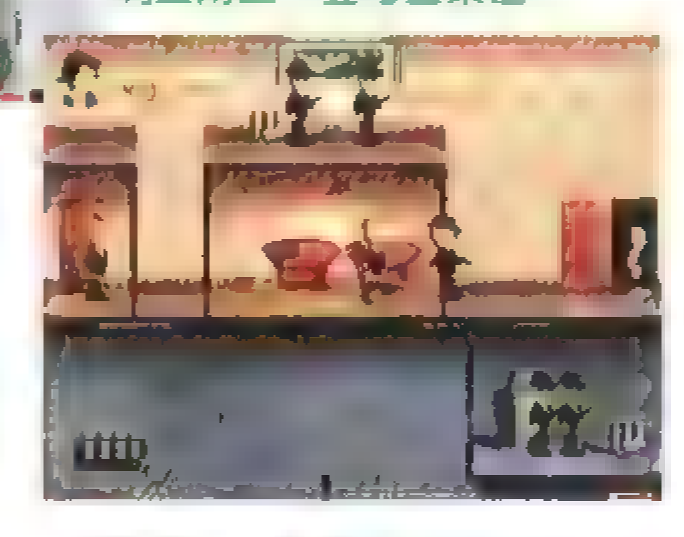
看FBI名探大顯身手

看多了好萊塢電影和電視影集中FBI神探靈活俐落的身手，你是否覺得心癢難受，有些蠢蠢欲動呢？是否也想和阿諾一樣，扮演精鍊的FBI探員，裝備著高科技的產品，手持萬中選一的貝瑞塔自動手槍，與毒梟、軍火販子等魔頭在槍林彈雨中一決生死？

令人懷念的橫捲軸動作射擊遊戲，將藉著【FBI】重現螢幕

FBI便是一款能滿足您慾望的遊戲，囂張的毒梟無視於警方對證人的嚴密保護，竟然公然綁架證人，公然向公權力挑戰，警方在評估敵我雙方實力的差距後，決定向FBI求援，希望FBI能幫助他們。FBI當局相當重視這個案件，於是派出局內的第一把交椅，高手中的高手前往支援。聽完了這個任務，你能夠勝任這個重責大任嗎？你能夠證明你是名不虛傳的FBI中的第一把交椅嗎？不要遲疑了，繃緊你的神經，好好活動一下筋骨，趕快做好心理建設吧！敵人可不是三腳貓喔，他們可是凶神惡煞、殺人不眨眼的惡棍，只要一個不小心，名探馬上成「冥」探。

FBI是一款動作射擊遊戲，任務簡單明瞭，而便是玩家必須一個人深入賊窟，找到被綁架的證人，並帶他安全逃離魔掌。FBI探橫捲軸方式進行，玩家必須穿梭在錯綜複雜的賊窟大樓裡，找尋那飽受驚嚇的可憐證人蹤跡，途中阻撓玩家任務的敵人多如過江之鯽，有持槍的歹徒，也有手持棍棒的混混們，個個都不是省油的燈。由於這是個特殊任務，玩家所扮演的神探並未攜帶強大火力強闖梁山，然而，名探也非三腳貓，拳腳功夫一點都不含糊，除那百步穿楊的神技外，最值得自豪的便是那轟動武林、驚動萬教的功夫。玩家得自行衡量力量是否值得浪費在一群雜魚上、還是保留實力等待魔頭的登場？



阻撓任務的敵人多不勝數，沒有三兩三，豈可上梁山。。

FBI人物造型逗趣可愛，短小的二頭身設計、可愛的3D人體模型，營造出輕鬆爆笑的氣氛，沖淡了不少血腥暴力的氣息。幅原廣闊的大樓場景，精緻的內部擺設，畫面風格活潑生動。大樓內錯綜複雜的通道，將是對名探的一大考驗。名探的動作細膩，從射擊到拳腳功夫的施展，動作流暢如行雲流水一般、一氣呵成。當然囉，再神勇的名探也會有體力不支、彈盡糧絕的一刻出現，大樓內有著不少能恢復體力、補充彈藥的物品存在，善用這些物品，小心謹慎的行動，相信拯救行動一定會馬到成功，神探再度創造不敗的神話，打倒敵人，再次贏得勝利！



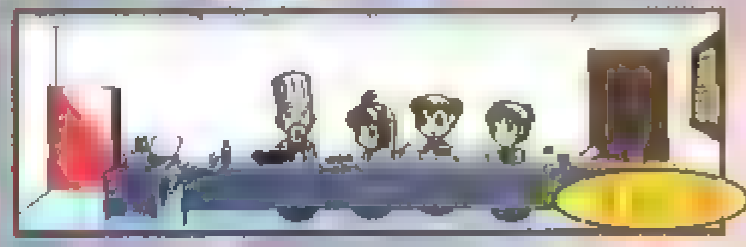


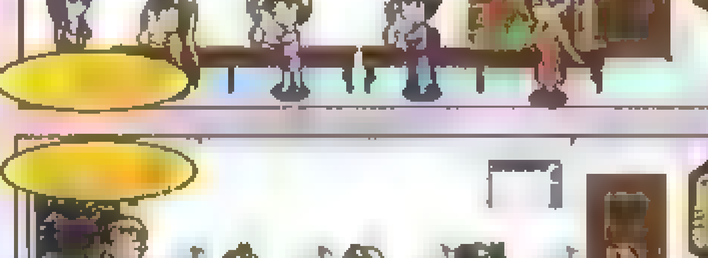
來自魔界的公主～愛麗絲，為了要達成父親的心願、能夠順利登上皇位並且領導魔界的子民們，決心來到人間歷練。在這一年裡，愛麗絲必須完全學習人類的生活模式，因為本來有著魔法的她被父親徹底封印起來了。但這並不影響遊戲的耐玩度，反而更增加了遊戲的趣味性。由於愛麗絲是魔界的人，所以有著人類所沒有的特質，圍繞在她周圍的人物更不下百人，從遊戲一開始到遊戲結束，都有著玩家意想不到的特殊事件與結局。

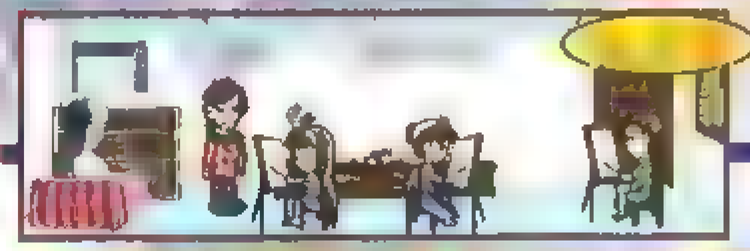


遊戲有別於一般的養成遊戲，因為它是真正的「即時養成」，意思就是遊戲的時間有真正在執行著，只要放著不去管它，時間就會一分一秒的過去，玩家必須要適時地前往四處走走，才會有令人意想不到的收穫。另外，玩家所扮演的角色是女主角本身，而身邊的各類事件眾多，可說是目不暇給，遊戲一開始的選擇可能會影響女主角本身所具有的各項數值，另外還有男主角的職業選擇，多少也會影響到往後的發展。

簡單明瞭的操作介面









平常女主角會待在家中，玩家將要以女主角的身份來自行安排生活作習等，如果什麼事都不做的話，女主角可是會抗議的！

另外在操作方面還細分為物品、衣物、屋內、打工、學習、逛街、聊天、狀態及系統等9種功能，每一種都有不同的效果喔。



豐富的地點和即時性

遊戲的畫面是採用640×480的高解析度來呈現，並且含有養成及AVG等綜合玩法，最重要的是『即時養成』的部份，時間會無情的流逝，若沒有即時的把握住相關訊息及時間的話，還會錯過許許多多的事件喔～！

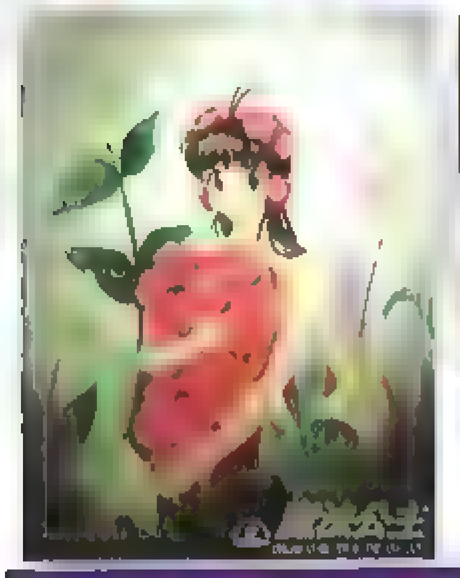
而玩家可前往的地點眾多，各個地點都有不同的功能和型式，還有幾個隱藏的地點，至於是哪幾個地點，就要靠玩家努力去尋找了。

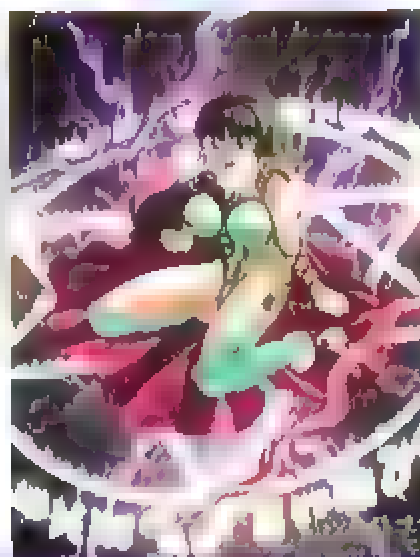




充滿挑戰的各種比賽

在某個特定的時間地點內，會有訊息來提醒玩家，至於要不要參加都屬於玩家的自由，但是遊戲時間設定為一年，若沒參加的話就有許許多多『好康』的會沒有喔～！想不想來試試呢？但比賽有許多種！若有某種數值尚未達到標準的話，很可能還會慘遭滑鐵





魔法公主



複雜生動的多重劇情及結局畫面

雖然遊戲的設定為一年，但是也有可能會遭到中途GAME OVER的下場，不過也會有提前看到結局的條件，許許多多的突發狀況和真實的時間流程，絕對有別於以往枯燥的養成及WG遊戲





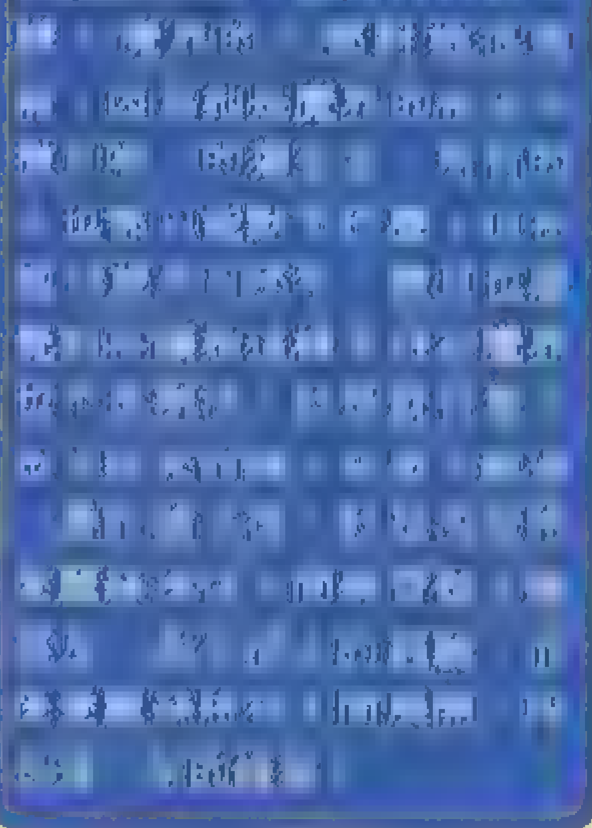

多樣化的人物設定

登場的人物多達一百餘位，大部份都會有些可愛的小人物造型，而且登場的不只是人類而已喔！各式各樣的角色將會以不同的職業、身份來成為女主角生活中的一份子。現在就來介紹一下其中9位重要的登場角色。

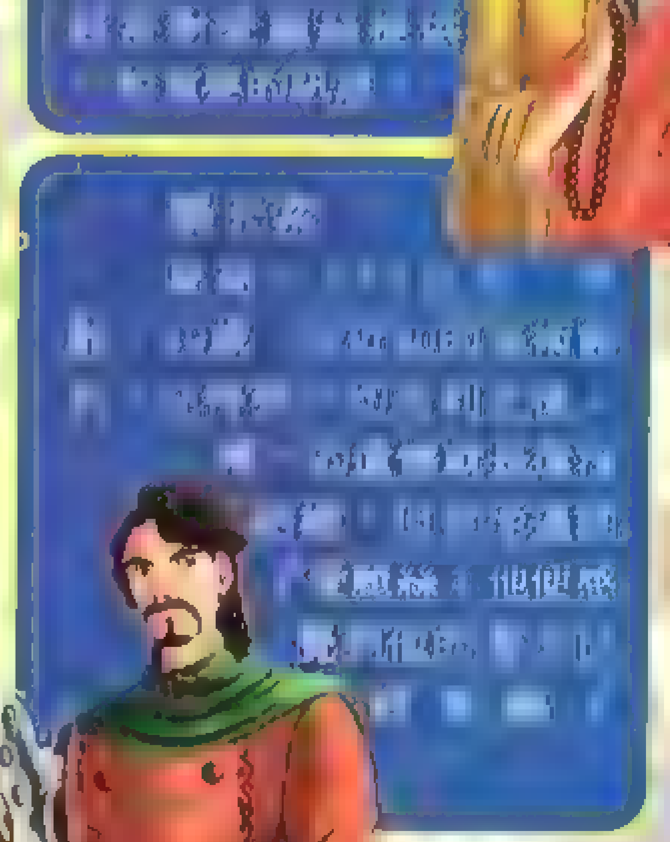


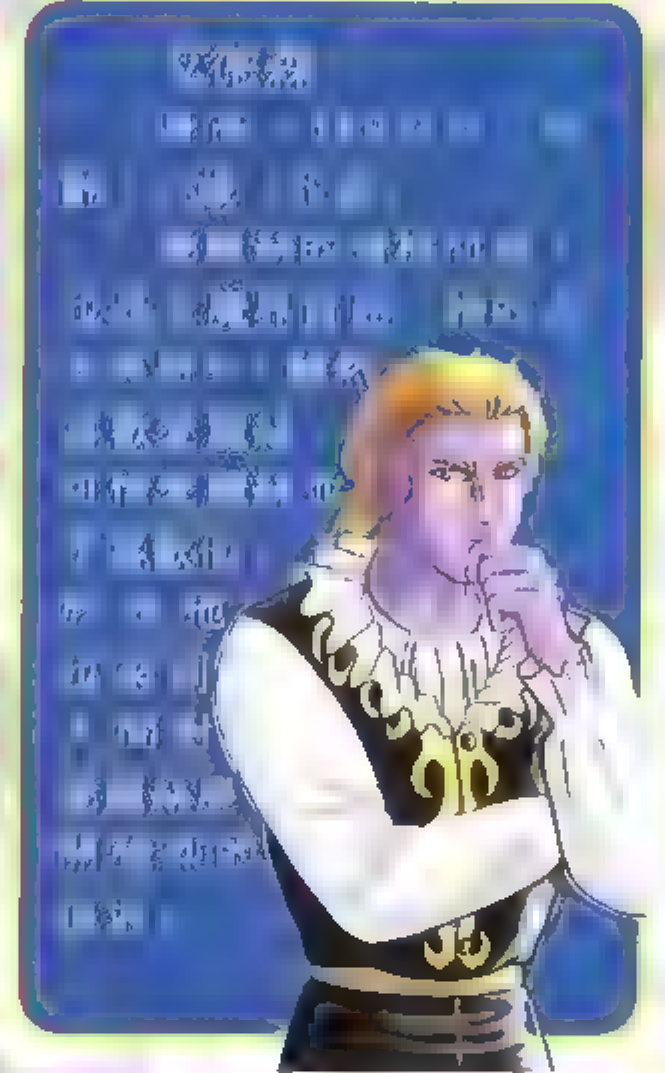


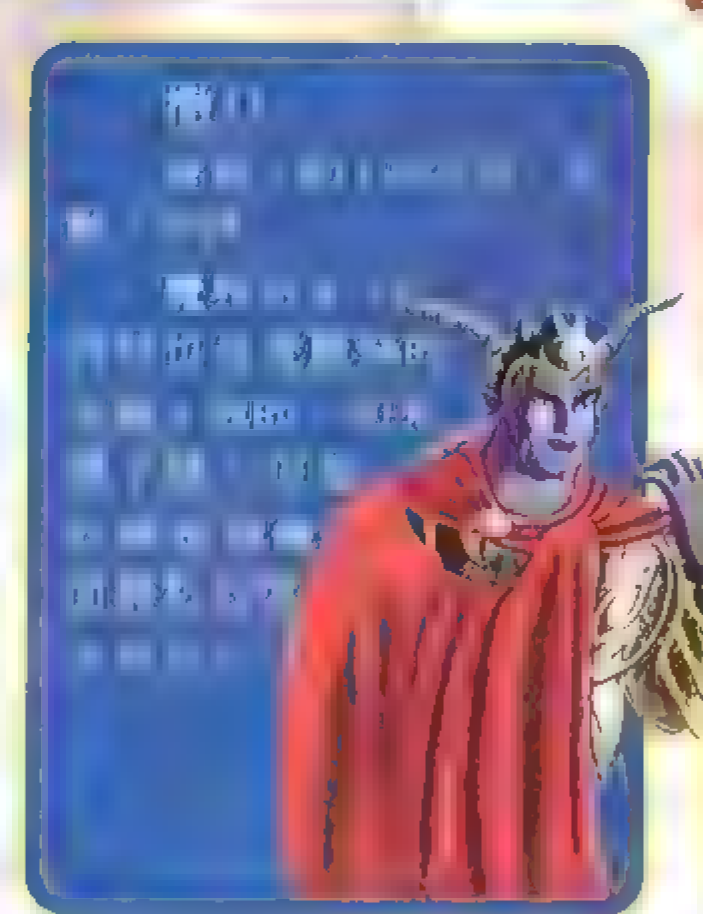















狂飆房車賽
Grand Touring
empire
駕駛您知名的房車
挑戰有智慧的車手


真命天子

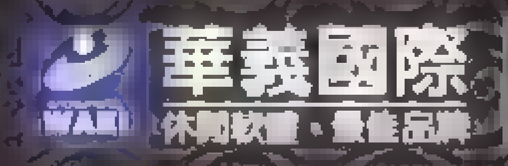


你將捲入這場五雄爭霸的亂世洪流，
豪傑馳騁沙場，逐鹿中原，
你或許是君臨天下的真命天子，
也可能只是一頭待宰的羔羊…

戰火即將燎原，群雄整裝待發

極 致 唯 美 的 即 時 策 略 遊 戲

www.waei.com.tw






WELCOME TO THE FEEDING GROUN
史上最強悍的回合戰略遊戲
鐵血聯盟2
JAGGED ALLIANCE
華義國際
休閒軟體．最佳品牌



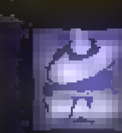
◆全時刻對應戰鬥系統
◆融合即時和回合的操作方式。
◆變化莫測的各式陣型排列。
◆精彩絕倫的故事劇情。
◆精緻的地圖畫面及建築物造型。
◆即時的戰鬥畫面。
◆角色個性鮮明。
◆3D描繪的戰爭場面。

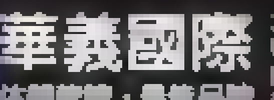













純愛手札
forever with you
您想要擁有一份
純純的愛嗎？
超人氣的戀愛遊戲，
全日本銷售超過　　　套！
所有的電腦玩家，都該擁有一套。
在很偶然的機緣下，
同時知道了傳說之樹的故事，
傳說只要在畢業那天，
男孩在那棵樹下接受女孩的告白，兩人將可以得到永遠的幸福…
完美典藏版
KONAMI.
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
http://www.wae.com.tw
© 1994 1997 1999 KONAMI ALL RIGHT RESERVED
WINDOWS 95/98中文版

華義國際 春季特賣會

活動期間 88/3/18～88/4/15

戀愛物語之魔法學園、殺無赦、F/A18 大黃蜂之前進北韓、工人物語2、本田嘉賓多車隊、大地英豪、前線總動員、空中格鬥王、異種…等等近20種遊戲，每套通通 299元

請至下列門市選購

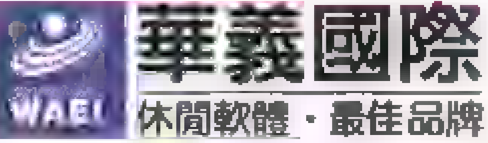
T-ZONE忠孝店 台北市忠孝東路 段54 02 2397 2122

T-ZONE天母店 台北市天母北路62號 02 2874 5050

TOPSOFT自由店

TOPSOFT博愛店

限時限量，欲購從速!!



北區 台北市光復南路495號7樓之5 TEL 02 8789 0099 FAX 02 8789 1196
中區 台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL 04 338 0287 FAX 04 338 0285
南區 高雄市左營區自由二路305號 TEL 07 348 7320 FAX 07 349 7518
華義遊戲網 http://www.wael.com.tw



富峰群日報

FULLSOFT DAILY

史上最慘重的空難事件 預計

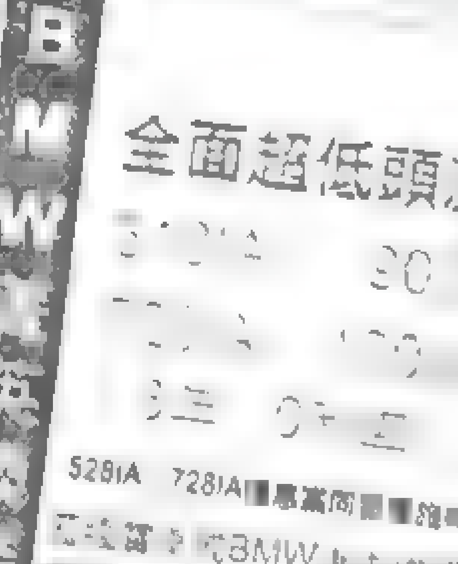
一架滿載乘客的波音七四七客機突然消失了 政府指示將會在最快的速度展開

1999年6月13日晚上八時許，×航空公司一架滿載乘客飛往百慕達的波音七四七1300上無辭名機，在起飛數小時後，塔台人員便收到了求救訊息，訊息內容如下：這裡是編號801班機，我們遇到了奇怪的亂流，請求救援，重覆一次……我們……之後的訊號就中斷了。預測該班機可能已經擊毀於百慕達海域的無人島中，機上約有二百五十四人，至目前為止並不知道有無生還者。警方目前正在積極的尋找出事地點。機上乘客大多是觀光客，包括數對蜜月新婚夫婦、遊學生及考古學家，有關當局已經展開緊急措施，調查失事原因並找出搭乘旅客名單，盡快與其家屬連絡。

預料這次的失事，將成為國內有史以來最慘重的一次空難，政府指示將會以最快的速度展開救難行動，並與美國政府密切合作，積極處理這次空難事故。

這次的事件與「1999世紀末預言書」中所提及的死亡人預言，在地點、時間方面有著多處的巧合，這會是預言實現的前兆嗎？？記者將另外有深入的探討……

（記者 ……）

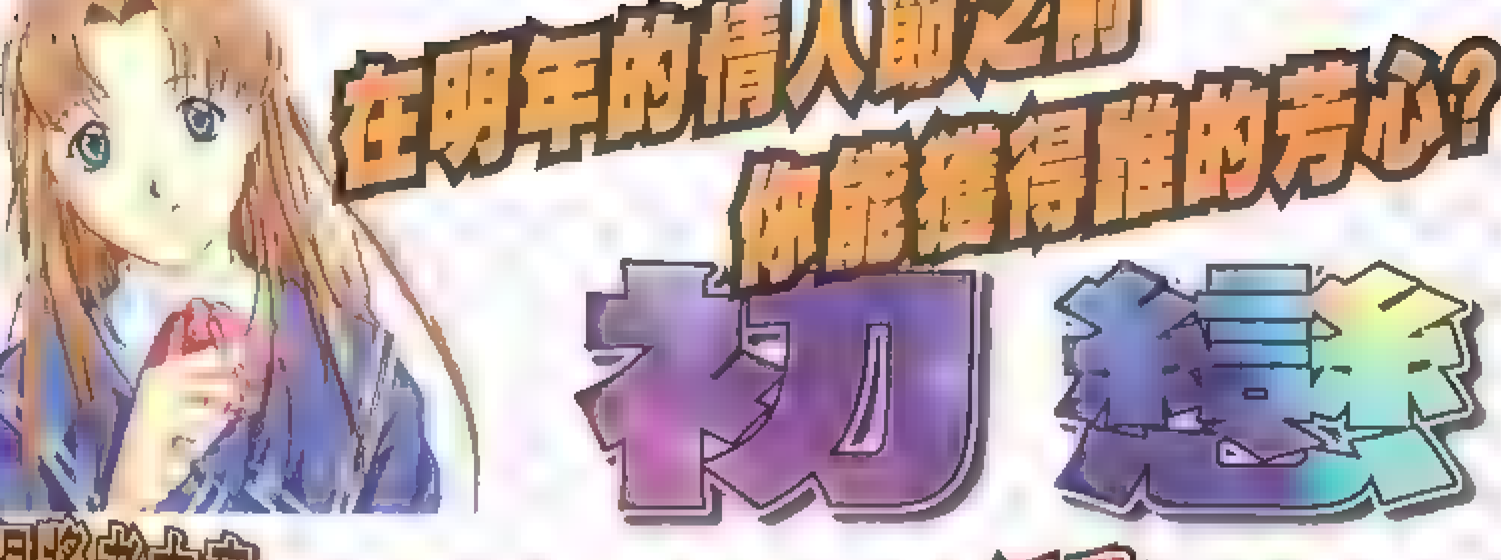












初戀徵文比賽部分得獎者文章



《想逃》

時間:8/2/1999 16:25:15

直到遇見你,才知這一生,已在上輩子早就註定,想逃也逃不掉了......

姓名:Mandy(女)





《To my sweety LOVER-妹妹》

時間: 19/1/1999 22:56:47

雖然不能每天陪在你的身旁,but 我的心始終都沒離開過你一分一秒!能每天為你準備好吃的餐點是我最大的心願,希望兩年後你能答應嫁給我,讓我能天天照顧你,過著幸福快樂的生活 ,那這一生又夫復何求!!

姓名: 哥哥(男)



《情人節快樂!!》

時間:4/2/1999 9.25:16

老公:今年的情人節可能是我們一家三口一起過,不敢想你會有所表示,只想告訴你,雖然你不是一個浪漫的情人,但你是一個優秀的老公喔!但是不可以驕傲唷!因為好還要更好啊!!老公我好(愛)n次方你!

愛你的老婆

姓名:尹台軍(女)

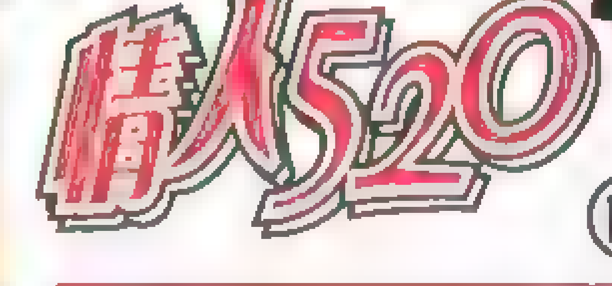


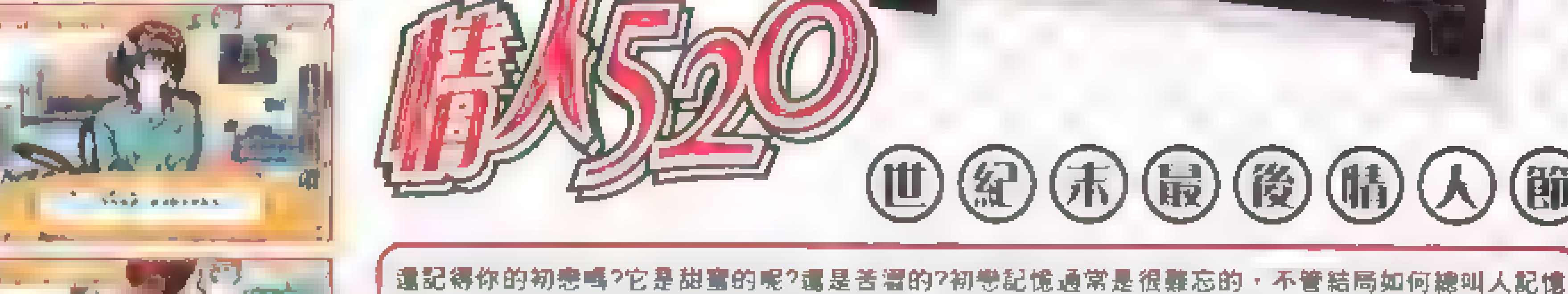
情人520活動 第一次摸獎活動實況

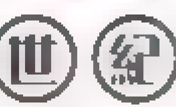




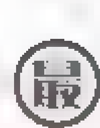
















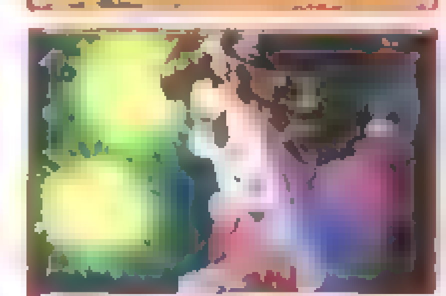


世紀末最後情人節



還記得你的初戀嗎?它是甜蜜的呢?還是苦澀的?初戀記憶通常是很難忘的，不管結局如何總叫人記憶深刻。當初的你是否曾因有話不敢對她(他)說，而喪失良機呢?或者到現在你想說還是無法說出口?現在我們將替你喚回那份埋藏已久的戀情並說出你心裡想說的話給你的她知道唷!

我們將推出一系列的【情人520】活動使天下有情人終成眷屬，讓青春不再留下遺憾

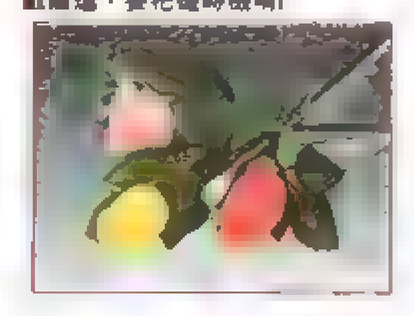






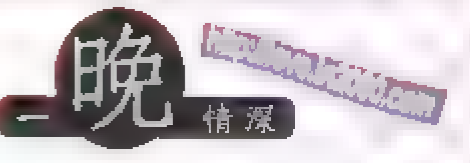
遊戲界首度驚人創舉，即將要掀起一陣情人風暴。

我們將在首批的3000套遊戲軟體中贈送特製的情趣商品「蕾絲內褲花束」，讓玩家們精心典藏，看仔細喔!只限首批絕不追加，千萬別錯過，要把握時機喔!



現在只要購買富峰群發行的「初戀」遊戲，並在3/31以前將回函卡寄回者更有機會得到「鑽金店」999純金情侶對戒喔!





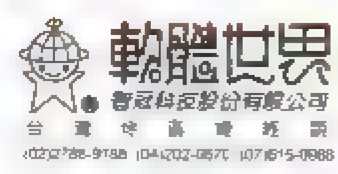
情人節福華飯店一夜住宿及情人節大餐（二名）得獎者：饒音(女) 翔哥(男)

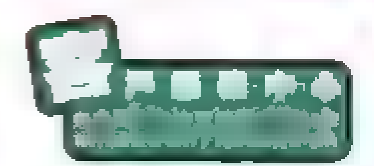
情人節大餐（五名）得獎者．老婆婆(女) Mandy(女) 哥哥(男) 歐得益(男) aaa(女)

富峰群 PC-Game「初戀」（卅名）得獎者：吳韻如(女)、Zeng meng fen (女)、Sean(男)、阿水(女)、貓貓(女)、林志昇(男)、張淑萍(女)、星野(男)、鄒映婷(女)、亞亞(女)、小琦(女)、徐春華(女)、bbc(女)、地獄王(男)、尹台軍(女)、詹依萍(女)、瑋瑋(女)、呂佳芳(女)、Fox(男)、芸(女)、Michael(男)、陳俊宏(男)、wahaha(男)、Jiming(男)、蔡虹如(男)、Jean(男)、Cocoa(女)、Stephanie She(女)、Cherry(女)、小文(男)









2000種特效

炫的戰鬥系統

遊戲在進入戰鬥畫面時採切入3D畫面，
以45度視角的方式呈現

驚人的場景音效

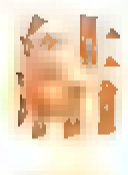
40萬字故事

擬真大自然特效

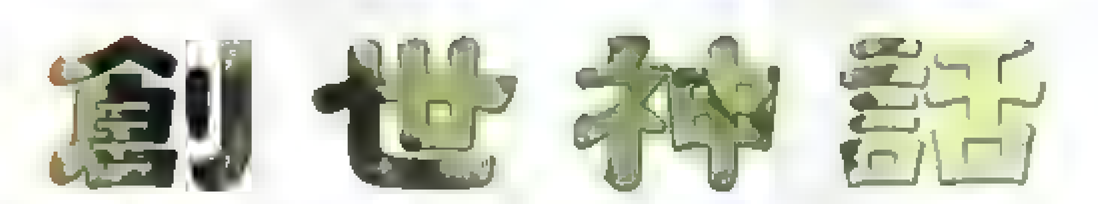
一股未知的

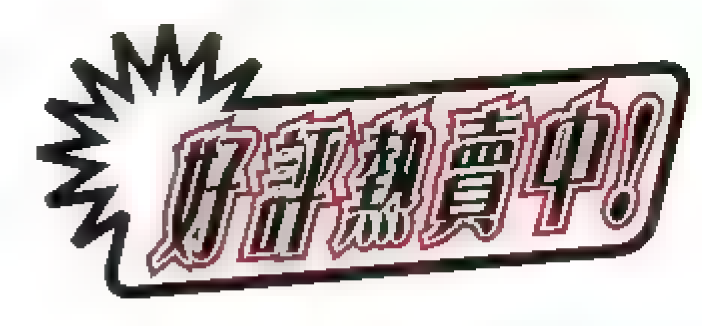


力量橫掃這片大陸



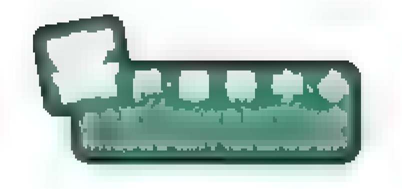
將會是永遠的開始‧‧‧‧











軟體世界
智冠科技股份有限公司

神秘的世界

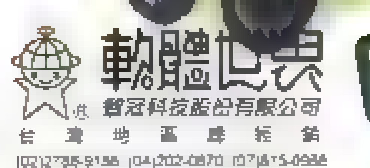
如果你想回到過去探險我們將為你開啟這扇大門

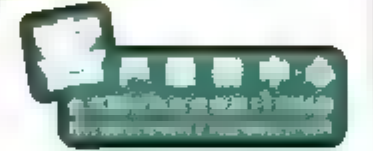
深夜的校園裡並不寂靜，失敗的科學實驗，讓四人同時掉落異次元空間
為了找尋回去的路，開始在異世界裡展開旅程，但一路上碰到不少怪事，
而且身體也逐漸地在改變，這到底是怎麼回事!？能順利找到嗎?還是得永遠的留在這裡?

時空錯亂 熱賣中



PIONEER





超越黑暗破壞神

台灣的網路……又要不安寧了

我們...不得不承認

過去幾年,

台灣的網路

1997年,紅色警戒.....這個遊戲好棒!

我們初次領教到網路遊戲的魅力.

1998年,星海爭霸!!!!...哇!這個遊戲好酷!

我們又見識到網路遊戲的威力!

這兩年大家玩得好快樂!!!...

反正,我們確定一件事,那就是..

而且,一直到2000年,台灣的網路會一直不得安寧...

IPX CONNECTION
INTERNET TCP/IP CONNECTION
MODEM CONNECTION
SERIAL CONNECTION

[中 文 版]



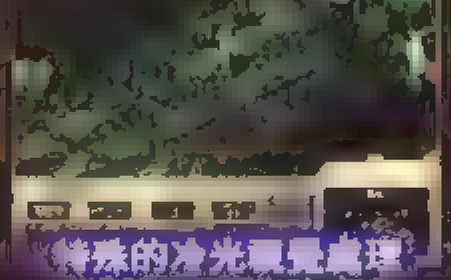


龐大的遊戲世界





高度緊張的遊戲過程



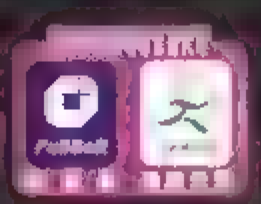
特殊的冷光視覺處理



驚人的光影特效系統



大量的遊戲光影特效



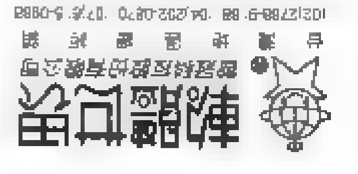
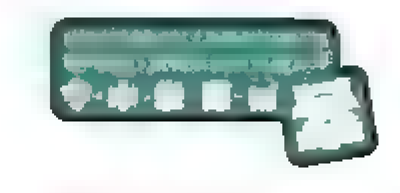








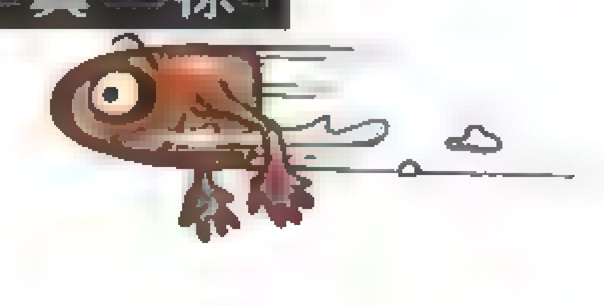
聖天使學園
復古風
Y世代
身為Y世代的少年們
將會在校園中引起什麼樣的學園風暴呢?
高中三年的生活
將陸續不斷的發生各種不同的事件
將原本平靜的校園
妝點上少年們的熱情
學園中的每個人物個性鮮明
各有各的必殺秘技!
校園生活中總是有各種趣事發生!
史上最大作弊戰爭
網上徵文大賞
www.gameclub.com.tw
Family Soft
軟體世界

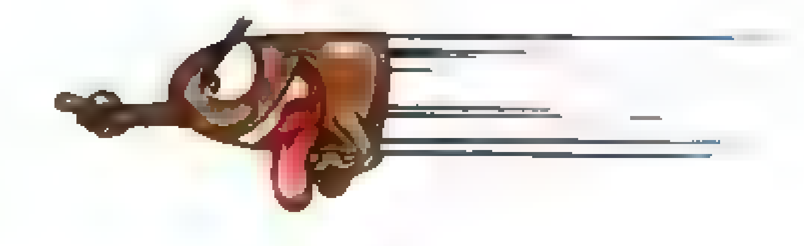

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷


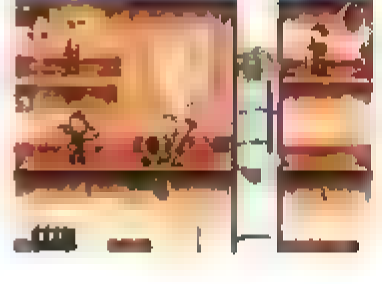
CREA 21
Media Total Solution/Consulting

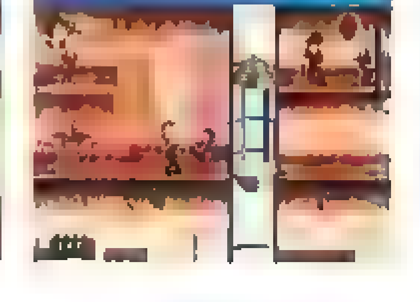

今年度最輕鬆打的動作遊戲

全民公敵
全面顛覆與你





創造
遊戲軟體
需要天份創意
還有高超專業技術
但是　更重要的是要有
個性互異卻具人格融合修養
的　電腦遊戲專業研究開發小組



涵蓋了　遊戲革新前線研發者需要的紀律



將電腦設計、電腦動畫
電腦2D美術、數位資產管理
程式設計、遊戲企劃、音效音樂設計
研發小組管理等學科相互關聯特色集中呈現
成為遊戲軟體研究開發者所需資源提供的重要指標
也成為電腦遊戲軟體產業技術突破革新的生命維續推動力



專門提供程式設計師
音樂從業人員、3D動畫人員
產品監製、產品經理及遊戲設計師
專業遊戲研發技術與產業消息的重要雜誌



將本著專業扮演著
提供創造革新電子遊戲
共享技術KNOW-HOW與策略的產業精神導師及專家

《遊戲設計大師》[illegible] 單月1日發行

智冠科技股份有限公司　[illegible]

[illegible]專線 & 廣告[illegible] (07)[illegible] 轉[illegible]
e-mail [illegible] hinet.net
Fax (07)81[illegible]0688



歡迎美術相關科系之在校學生
加入我們的行列，意者請洽
新廣部[illegible]經理
(0[illegible])815[illegible] 轉201

復活邪神 2

失落的古文明將再次重現神的信息與血的宿命

3/29青年節 上市!!!

和平能維持長久嗎?

OPPOPILOT

PROSALE

(02) 29909303

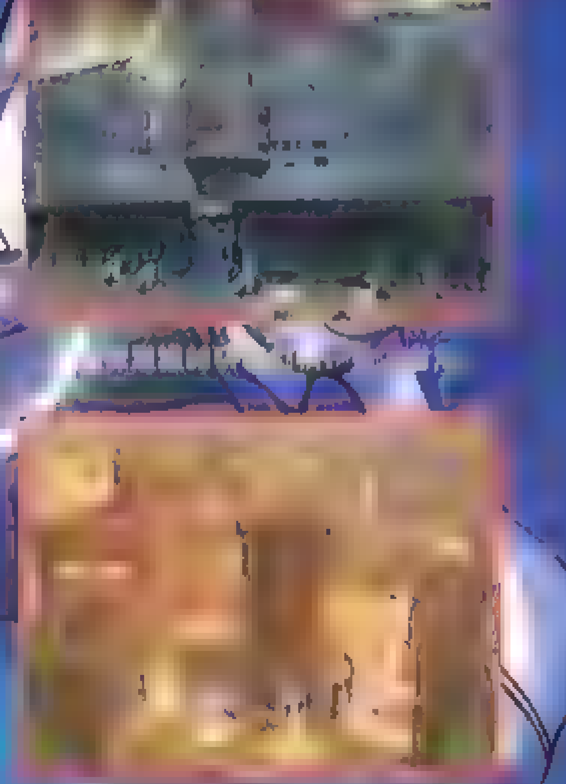
JAMIE



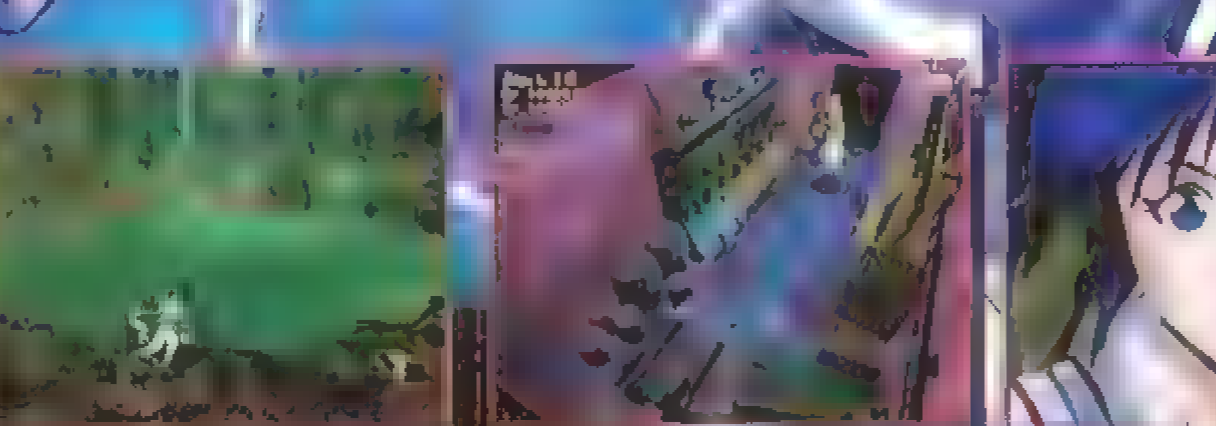
閃靈奇兵

中文版













特種部隊

-野戰司令官-

援軍來了！

《特種部隊》的弟兄們，需要援軍嗎？現在透過區域網路或 Internet，就可以進行最多達六名玩家的連線作戰，想體會同生死共患難的袍澤之情？或想拼個你死我活的絕命對抗？來吧，《野戰司令官》正等著你

- 支援網路多人對戰
- 六個全新的生死對戰關卡
- 可以自行選擇野戰隊員的裝備武器
- 以前《特種部隊》的關卡，都將支援多人對戰
- 三個全新單人任務，各發生在波西尼亞、1968年越南與伊拉克

※本資料片需要《特種部隊》才能執行

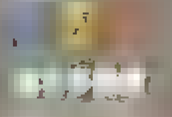
REQUIRES

SPEC OPS™: Ranger Team Bravo













戀愛是遊戲。
青澀寶貝
Sentimental Graffiti
你擁有12個星座的情人。
你知道12種製造重逢的機會。
你可以一次追12個女孩。
假如被拒絕也還有無限機會可以重新再來。
你可以享受同時被12位女孩倒追的滋味。
不高興時你當然可以回家睡大頭覺任誰都不必理會。
你可以搭乘各種交通工具到12個城市旅行和約會。
你了解對待12種星座女孩的方法。
你懂得如何說話才能討女孩們的芳心。
有「青澀寶貝」，你就是戀愛高手。
誰說戀愛不能當遊戲？
你就要開始玩一場戀愛遊戲！
Play the love game 青澀寶貝
‧高品質畫面及音效，精挑細選12位聲優感動演出
‧12位女主角由日本名漫畫家甲斐智久精心設計
‧主動式戀愛遊戲模式，玩家自主性更高
‧任何畫面都可設定成桌布，讓你珍藏自己的最愛
‧中文版主題曲「Loving U」由青澀寶貝何嘉文主唱
©マーカス
青澀寶貝與你在英普達資訊網等你http://www.is.net.tw/sg
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
TEL (02)2696-4866


57億條人命，
掌握在你手中！
虹彩6號
鷹眼行動
「除暴特警隊：虹彩6號」
這次又有新任務了！
全新的多人連線遊戲方式
加入三種特殊武器
新增兩種練習模式
完整的"監看"模式，可充分掌控全局
特別設計隨機出現的起始點
Louis Loiselle等四名在湯姆．克蘭西系列小說中
的知名探員亦將伴你出擊
五個全新的任務地點，包括泰國神殿、英國大笨鐘、
美國國會、太空梭、中國紫禁城
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ACTION
STRATEGY
除暴特警隊
虹彩6號
1998年最新力作
FREE
play
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

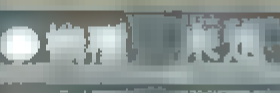


青澀寶貝
星座卡
私はわたし。
因為有娃娃鞋，流行變可愛了。
因為有遊戲，電腦變可愛了。
因為有漫畫，心情變可愛了。
美麗新世紀，生活開始Play！
今天就向未來宣示，要讓自己更可愛！
我做我自己，
我不穿和別人一樣的衣服，
我不拿和別人一樣的信用卡，
我是最亮的星星，
我崇拜偶像，我就是我的偶像。
"我的"信用卡，
出色-無-以-取-代！
擁有華僑銀行「青澀寶貝星座卡」，除可同享「華僑銀行信用卡」所有權益，還可享有以下優惠：
◆協和國際多媒體全產品郵購9折優惠
Discovery Channel
姓名
年齡：
電話
地址
傳真(02)2696 4936
一段88號14樓 協和國際多媒體收。電話：(02)2696-4866
Marcus, NEC InterChannel


全新
魔喚精靈 V2
Vantage Master
網路對戰等你來過招
更接近人性
挑戰更刺激
隨遊戲附贈 Internet PHONE 5.0 正式版
Falcom
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936

ARMY MEN 2 玩具兵團

■國外發行：3DO ■國內發行：歡樂
■遊戲類型：即時戰略 ■使用平台：WIN 95
■發行時間：1999年第一季

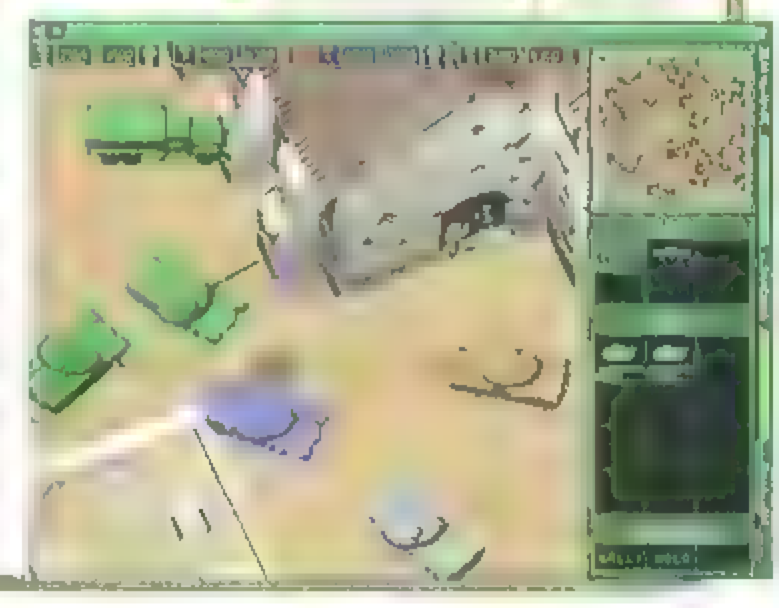
●[illegible]：未定 ●記憶體：未定 ●MOUSE
●模式：未定 ●WIN相容音效卡

NEW GAMES STATION

我的玩具復活了！

不知道玩家小時候是否有幻想過當你不在玩具旁邊時，這些玩具突然活蹦亂跳起來？如果沒有的話，你是否有過也記得[illegible]幻想情節曾被[illegible]的卡通動畫片玩具總動員所使用，那時綠色的小士兵在電影院裡引起震[illegible]，讓人迄今記憶猶新。[illegible]過去一切，那麼3DO將推出的玩具兵團二（Army Men Ⅱ，暫譯）或許可以彌補你「失去的童年」，因為這套續集遊戲一改前作玩具兵團的遊戲背景，大多以玩具主人翁的家為[illegible]，綠色塑膠兵移動穿越[illegible]閃閃發光的佛麥卡（Formica，一種強力合成樹脂）與花園中庭，會由小孩的房間跑到各廳，會換至花園，而不是[illegible]戰略遊戲的戰鬥單位喜歡馳騁的沙漠和雨林，可算是老幹中的新枝。





玩具成武器

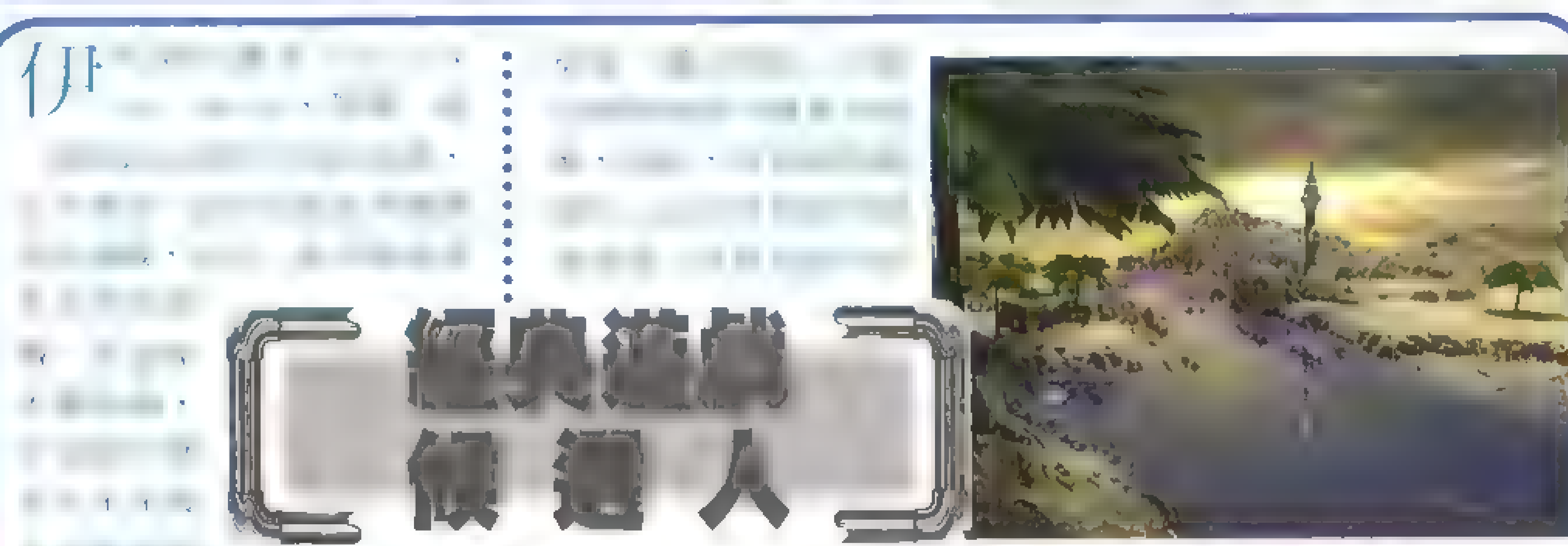
除了新使用的住家場景外，遊戲介面也作了大幅的修正，玩家在遊戲中直接挖掘你的[illegible]來下命令，但是[illegible]在你能控制旗下[illegible]塑膠兵，而不是[illegible]能控制[illegible]你的士兵亦能使用許多特別的武器，某些媽媽常用的東西都可能成為他的武器，而非只會使用步槍，另外，遊戲中還有由[illegible]兵的長程攻擊武器，也有專門打[illegible]；另外還有[illegible]，已[illegible]燃燒使用，把[illegible]燒成一攤塑膠。[illegible]中的任務[illegible]有趣，例如，[illegible]中有一個[illegible]要玩家帶領[illegible]穿越廚房對抗[illegible]能能烈火的[illegible]同時，找到正在進行戰鬥的士兵和蟑螂。事實上，遊戲還帶有點點的解決難題的成份在裡面，因為你的士兵只有一英吋高而已，要關掉燃燒裝置是需要能做到瞬間思考的。另外還有一個任務是要你在前院找到壞蛋指揮官；當然啦，在搜索過程中，他旗下裝備炸藥的士兵會襲擊你，會想盡法子把你轟回老家。



伊甸園守護者 BLACK WHITE

■國外發行／EA ■國內發行／美商藝電
■遊戲類型／即時戰略 ■使用平台／WIN 95
■發行時間／1999年底

●機種：PENTIUM 200 ●記憶體 16MB RAM
●MOUSE ●模式：未定 ●WIN相容音效卡



▲光影效果優異



▲清晨裡的村落。



▲海水的畫面逼真。

仿真實社會的行為模式

伊甸園守護者的故事背景是發生在伊甸園，這是一個神奇的土地，住在那兒的居民是快樂的，而且自給自足。遊戲中的居民剛開始時是自管自己的事，很少在意玩家做出什麼動作。照莫里諾的計劃是創造一些模仿真實社會的行為模式，讓居民可以搜尋食物、玩遊戲、甚至和另一個人結婚。至於玩家則是以野心勃勃的魔法師之身份介入他們的生活，你必須使他們服從或薰陶他們，以便完成你控制其它敵對魔法師的目的。

設計師企圖創造一種可以代表玩家遊戲風格的環境，若玩家在遊戲中善待你的生物，牠們會充滿驕傲，成為英勇的野獸；若殘忍地對待牠們，則會逼牠們成為恣意摧毀的可怕野獸；土地本身也會反應你的遊戲風格，若玩家是以武力逼迫追隨者服從你，則土地會開始震搖，樹葉會變黑。若玩家是以寬宏大量的行為獲得追隨者尊敬，土地就會青翠茂盛。

▼環境會隨領導風格而變化。



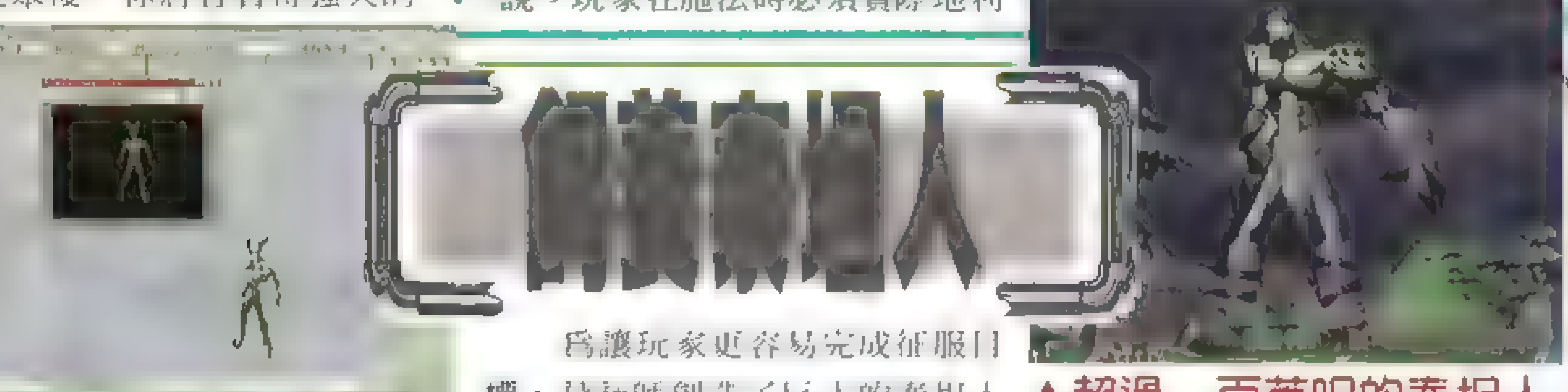
[illegible]的施法方式

在伊甸園裡有九大種族，這些種族包括阿茲特克人、西藏人、埃及人、日本人、希臘人、美洲印地安人、西印度群島人、哥薩克人與祖魯人等，均各有所屬的文化與歷史等。每一支種族都會帶領玩家取得一種新形式的生命力，藉由迫遍他們膜拜你，此一生命力會進一步讓你取得新型態的法術。例如，玩家聚集夠多的埃及徒眾後，你將會習得強大的建築法術；得到祖魯族的敬畏後，你會學到戰鬥法術；美洲印地安人會讓你有控制氣候的能力；西印度群島人會讓你學到如何施展可怕的巫毒。

▲雄偉的金字塔。

值得一提的是，照莫里諾的說法他是利用所謂的「姿勢辨認系統」讓玩家施法，也就是說，玩家在施法時必須實際地利用滑鼠做出某種姿勢，譬如施展火術時，你必須畫出一道火牆，若玩家以繞圈圈的方式移動滑鼠，便會出火圈，夠酷吧！！

除了玩家從沒有見過的施法方式之外，徒眾的膜拜亦能爲你帶來更多的法力。和上帝也瘋狂一樣，玩家擁有愈多的膜拜者，施展法術的能力也就越大。因此，儘可能讓更多種族就範，你的優勢就越大。



飼養泰坦人

▲遊戲的編輯畫面。

▼渡船口場景。



爲讓玩家更容易完成征服目標，設計師創造了巨人的泰坦人來協助你。。在伊甸園內有很多生物走來走去，玩家可以挑選其中一個，並把牠安置在堡壘的圍欄內開始養牠。你可以選擇的生物很多，其中還包括老虎和獅子，牠們長大後會變成半人形，身材會達一百英呎。若玩家養的泰坦人是邪惡且暴力的，他們會變得越來越暴力，容貌也會越來越邪惡。「養泰坦人」是莫里諾最引以爲傲的設計，他表示：「我們希望每個人都能做些有關生命的事，照他們喜歡的方式對待牠，去訓練牠，一切都會對牠們造成獨特的影響。」

▲超過一百英呎的泰坦人。



▲玩家可挑選想培養的泰坦人。

和泰坦人一起連線對戰

單人遊戲方面，每個「關卡」是互相牽動，但也是涇渭分明。玩家在遊戲中可慈愛地照顧徒眾，也可以對他們極盡虐待之能事；如果你喜歡暴力對抗，那麼你可和走和其他魔法師衝突的途徑。至於多人遊戲方面，據說設計師已朝網際網路、區域網路及數據機連線的方向進行，但目前還無法完全証實這項說法。多人連線裡有一項極出眾的特色：泰坦人是可攜帶的，也就是說，當玩家進行多人共玩時，你可以把在單人遊戲中所養的坦泰人帶進去和其它數百位玩家一較高下，遊戲結束時再把牠帶回來，牠們會熟悉你的遊戲風格，並且和你一起成長。

和泰坦人一起連線對戰

遊戲的圖形亦稱一絕，據了解，本文所呈現的圖片並不是遊戲中的開場或過場動畫，它們均是遊戲的實際場景，而且不會拖累遊戲的執行速度。據說玩家還可以在遊戲中清晰地看到村民在玩呼拉圈呢！在

緊急衝鋒隊 FIRETEAM

每個月帳單都不會來！

在ORIGIN的創世紀人線上版，以及SONY的線上大探索EverQuest，暫譯）獲得不錯的成績後，有些設計公司已開始朝線上即時遊戲開發，本文為玩家介紹的緊急衝鋒隊（FireTeam，暫譯）即是其中的最新作品。它和創世紀最大不同點是，當玩家買了緊急衝鋒隊後，出版公司Multitude不會要求你再付額外的「月租費」或「上線費」，或許是這是該遊戲在國外的預定售價高達美金59.99元的原因；除了不必再繳費外，緊急衝鋒隊亦是第一套採用即時音效的遊戲，設計公司在遊戲的盒裝內會附上一只頭戴式麥克風，這也是它和其它遊戲「不一樣的地方」。另外，為加強對玩家的服務，Multitude公司還不斷進行緊急衝鋒隊的網站更新工作，除了隨時注意上、客作業系統的協調問題外，還增加網路商店的服務、線上交談功能，以及屬於玩家的衝鋒隊集結站（Community）討論區的更新工作。



▲遊戲的主選單

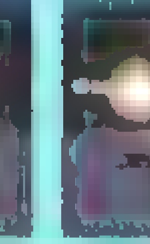
◀紅軍基地被藍軍摧毀了!!



畫面會顯示那位角色被誰幹掉

由左自右依序為指揮官、砲手、斥候









即時語音線上遊戲

緊急衝鋒隊是一套隊伍導向的戰鬥動作遊戲，它讓玩家在進行遊戲的同時可用即時語音來聯繫，也就是說，讓玩家透過附贈的麥克風配合由Collaborative-Play所開發的線上即時語音技術和隊友說話，因此，有人認為它的動作模擬效果超過警察故事系列和虹彩六號。另外，遊戲的方式也相當獨特，它提供包括基地追殺（BaseTag）、搶旗、隊伍決鬥和射擊（Gunball）等四種戰術戰鬥劇本，可同時讓四組隊伍競技，每個劇本固定十分鐘決定勝負。隊伍制是進行遊戲的根本原則，作為集合站上的一名玩家，你的成績是以你在隊伍中是否稱職而論定，並不注重個人主義，遊戲中的角色各有其優缺點，而且具備互補功能，類型分指揮官、砲手及斥候三種。



▲金、綠、紅、藍等軍四隊競技

▶能力不同的角色必須進行互補

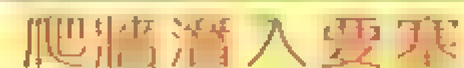
光影奇兵

SHADOW COMPANY : LEFT FOR DEAD

■國外發行／I-Magic ■國內發行／未定

光影奇兵在性質上是一套以小隊為主的戰術戰鬥遊戲，玩家在遊戲中將扮演一位傭兵突擊隊的指揮官，你最早的任務是率領隊友到非洲的交戰派系裡締訂一項獲利豐富的合約，但這項任務卻中途取消，更不幸的是，僱主棄您和隊友的生命不顧，這時，你們必須自己想辦法逃出戰區…





爬牆潛入要塞



戰車攻擊

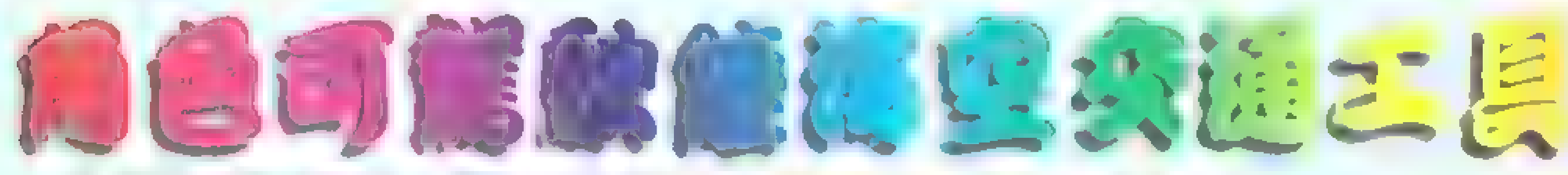
隊員基本資料 ▶



遊戲的光影變化 ▼



遊戲地圖（遊戲區）都相當大，玩家均需花上幾分鐘的時間才能完全看遍周邊環境。遊戲區是由各種3D地形組成，從岩石山丘到峽谷，由林區至流速湍急的水道等無所不包，另外，外形逼真的城鎮、設施、機場、各型建築物、街燈、路燈、城鎮的緊急燈號和通電的籬笆，每一項設計無不想盡辦法將玩家帶到虛擬的環境中。玩家必須利用地形及其它物件作為掩護，借助懸崖峭壁、牆以及建築物的兩旁之便，來隱藏部隊的移動及停留。玩家還可以讓角色移動到守備塔上，或者派他們到山丘上監視敵軍——



為了避免玩家在進行遊戲中搞不清楚角色被派至何處，遊戲中設計有獨特的自由浮動攝影（free floating camera）系統，讓玩家隨心所欲在螢幕上起起伏伏的瀏覽內容；此外，玩家還可以任意改變視角，旋轉或升高攝影位置，以便從有利位置觀看整個遊戲區。在任務方面，光影奇兵共有八大戰役，每戰役又細分八至十項任務，任務最大的特色是可以分階段完成，這樣一來，玩家可以先完成次目標，再來進行主目標，進而完成整項任務。另外，遊戲中的特定角色還可以駕駛陸、海、空等交通工具，在多人遊戲方面則支援八至十六人連線共玩

◀ 傍晚時街燈亮了



▼準備駕駛直升機



HIRED GUNS 終極傭兵



充滿未來風格的基地

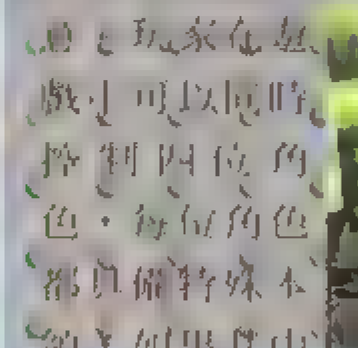
Amiga在1993年曾推出一套名為終極傭兵（Hired Guns）的遊戲，那時國內出版商曾代理過。如今，Psygonsis用魔域幻境的引擎再度重製這套遊戲，以每位角色分配一個視窗（一個最大的主視窗、三個小視窗）的方式來表現；更鮮的是，遊戲的名字仍取HiredGuns，因此，我們也暫時用終極傭兵來稱呼它。

玩家擁有四大高手

玩家在這套風格[illegible]類似[illegible]的第一人稱射擊遊戲中，將扮演被委派的傭兵突擊隊其中一員。遊戲的選角包括變形人、由電腦控制的士兵、機器人和武裝人類等，而這些敵人根本不算什麼，據說設計公司最引以為傲的是一種名叫「榴彈小子（Grenade Kid）」的殺戮玩具。玩家在每一遊戲中可以同時控制四位角色，每位角色都具備特殊本領，如果其中[illegible]



變形人是遊戲的主角之一



[illegible]角色死亡，還可以在複製組件中復活，但玩家必須具備足夠的經驗才能做到這一點。

注意敵方機關！

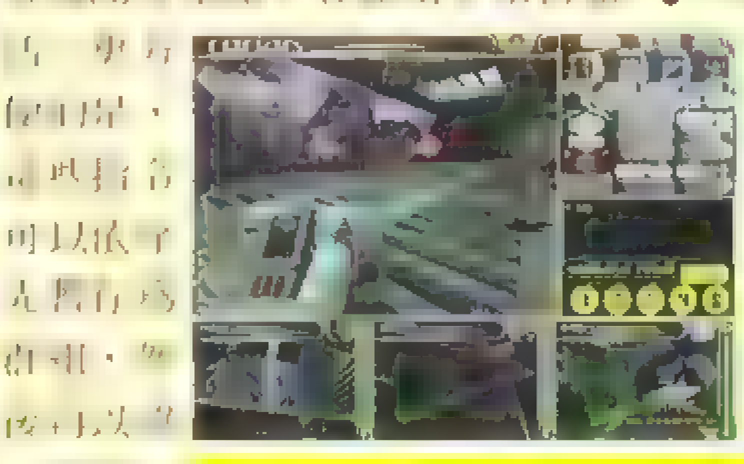
關卡超過六十關

[illegible]



面對難纏的敵人

[illegible]



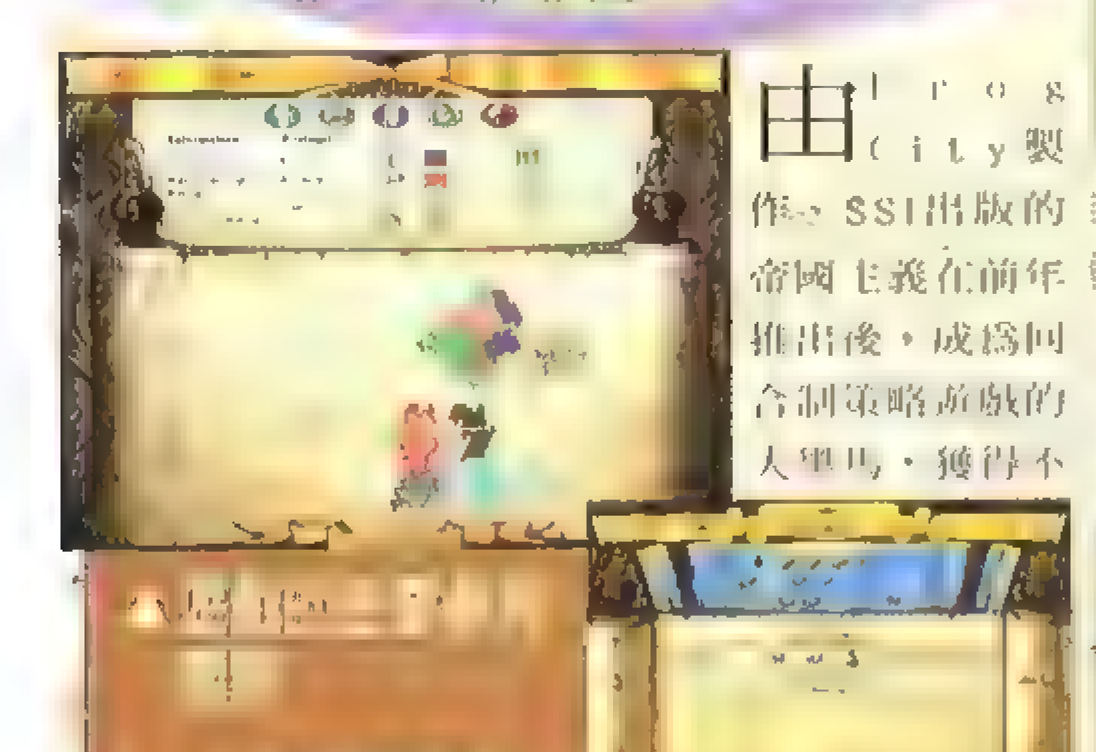


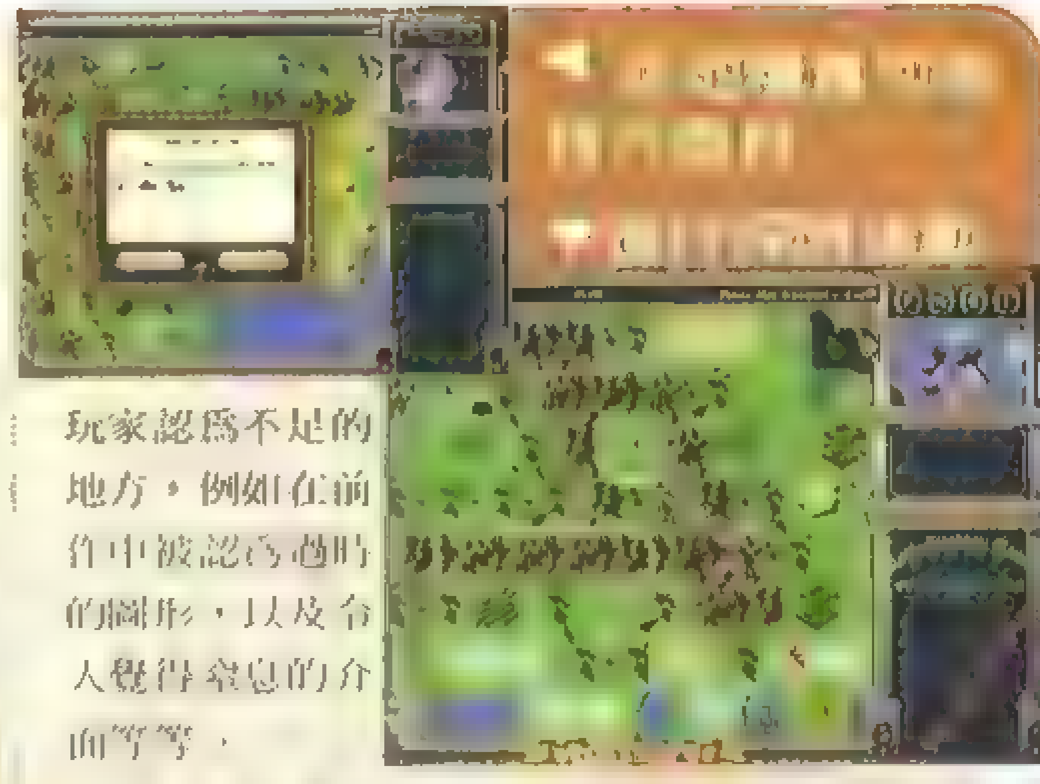
右上的控制面板是指揮中樞

Imperialism II
Age of Exploration

帝國主義II

進行探險活動





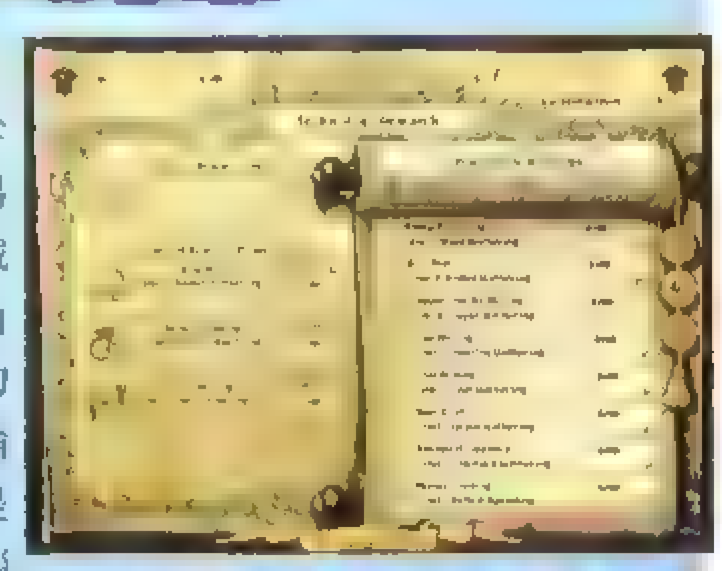
由Frog City製作、SSI出版的帝國主義在前年推出後，成爲回合制策略遊戲的大黑馬，獲得不錯的銷售成績，因此雙方決定推出續集帝國主義二（Imperialism 2，暫譯），遊戲製作的方向仍沿襲前作，但改善許多玩家認爲不足的地方，例如在前作中被認爲過時的圖形，以及令人覺得窒息的介面等等。

帝國主義二的遊戲背景從十七世紀開始，時間涵蓋改變人類歷史的海上探險活動與稍後的工業革命，玩家將扮演英國、法國、西班牙、奧匈帝國、荷蘭與其它國家，除了進行攻擊、防衛、貿易等活動外，你必須去一些小國家「探險」，在玩家完成探險及征服目標後，遊戲的「多層產品系統管理」會在這時候發生作用，在這個階段裡，全面生產及貿易便成了取勝的條件。

影響勝負的間諜

當然啦！設計師不會只讓玩家砍樹木和賣賣桌椅，如果只是這樣，遊戲必然十分無聊。因此，他們加強了技術的研究和發展，讓玩家可在多種技術發展中有所選擇，但每一項技術是需要一些時間和金錢才能發展出來的。遊戲和往常一樣，戰爭的結果受到許多因素影響，其中間諜單位便是最明顯的例子，間諜不但可爲你偷取技術，還可以向你報告部隊實力、工業能力或者保護你的邊境免受於敵人或友國的覬覦。

在帝國主義二中，設計師遵照各國家的歷史發展，設計出每個國家的特色，例如，英國若執著於發展科技，將有助於它建立日不落帝國；荷蘭人擅於貿易；西班牙則傾心於軍事征服。另外，設計師在戰鬥方面捨棄戰前下達一堆指令的方式，將它改輪流制，也就是說，玩家和電腦AI或人類對手是輪流下指令來對抗。



▲進行探險活動技術研究畫面

飛越天外天 OUTCAST

■國外發行／INFOGRAMES　■國內發行／未定
■遊戲類型／動作冒險　■使用平台／WIN95
■發行時間／1999年第一季　■發行版本／光碟

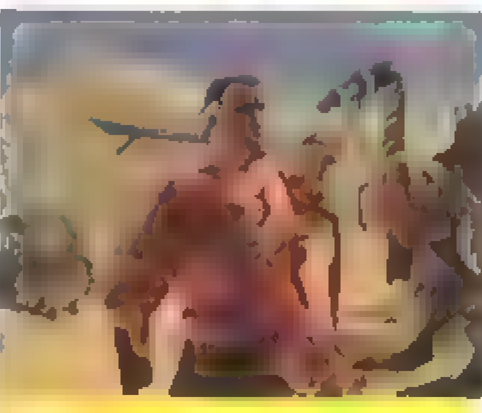
●機種：未定　●記憶體：未定　●KEYBOARD

發現平行宇宙

本文爲玩家介紹的飛越天外天（Outcast，暫譯），是敘述一位名叫威廉·考夫曼的教授根據所謂的超串連理論（superstring theory），使他能夠以數學來証明有無數個平行宇宙同時存在。因此，考夫曼和同事決定派遣一支探勘隊到最近的平行宇宙了解真象到底如何。探險隊從北極神祕的P7基地展開探勘工作，並順利得到珍貴的視覺訊息和其它資料。然而，突然有一個長得像人類的生物接近勘查地點，並且展開攻擊，這項變故使得探勘地點發生爆炸，周遭的每件東西都往爆炸所造成的坑洞陷下去。事後，美國總統決定組織一支突擊隊進入平行宇宙將整個勘查地點復原。突擊隊的成員除考夫曼外，還包括同事、前海軍軍官、生態學家等人。就在他們接近目的地時，其它三位成員卻失了蹤。而玩家的任務便是找到其他成員，修復勘查地點，並拯救世界。



一個酷似地球的世界

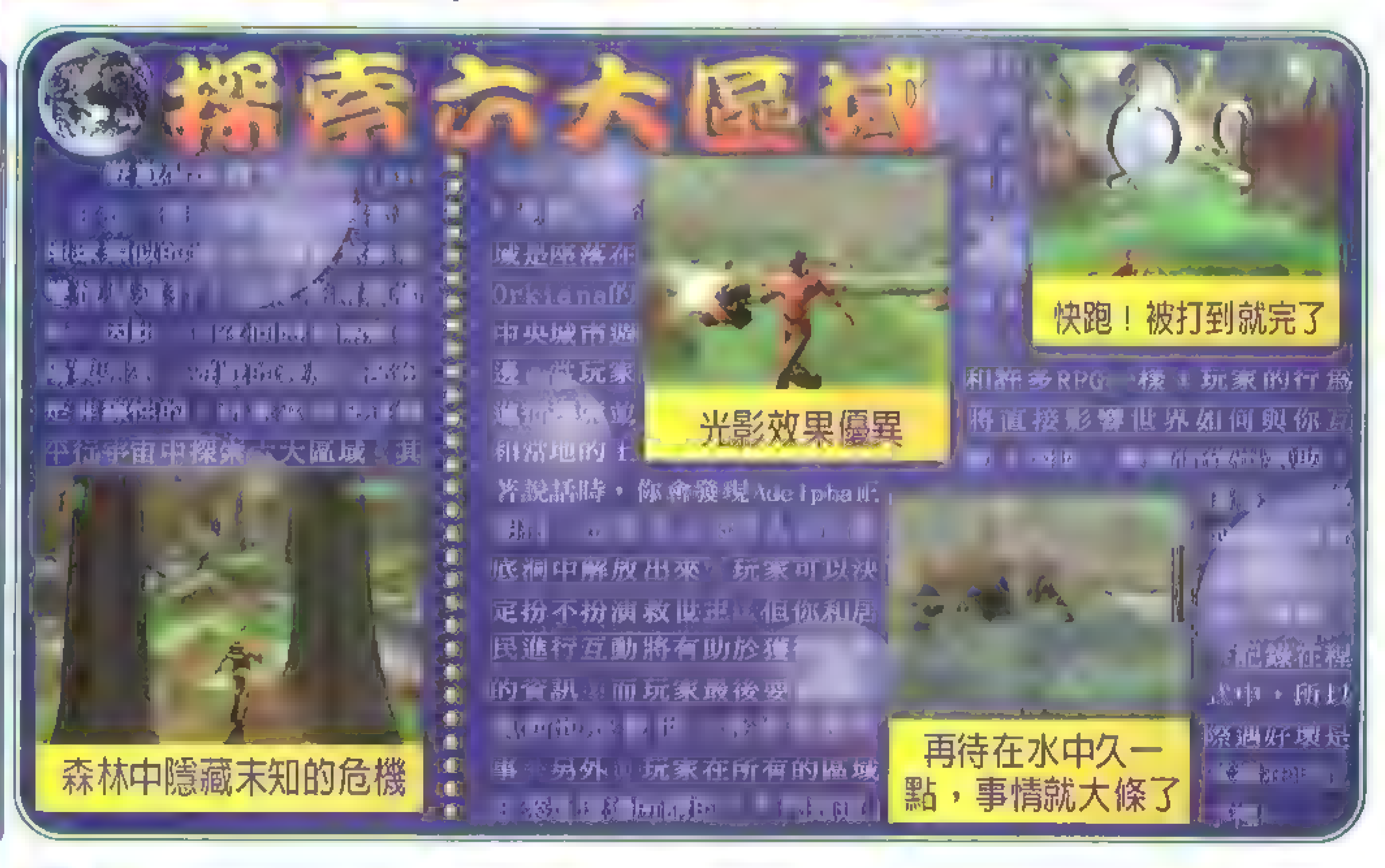


戶外環境相當多變



有印地安納瓊斯的味道

探索六大區域



森林中隱藏未知的危機

光影效果優異

快跑！被打到就完了

再待在水中久一點，事情就大條了

天才海釣手
VIRTUAL DEEP SEA FISHING

■ 1999年

●PENTIUM 133 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡 ●援3D加速卡 ●MOUSE

征服海中怪物

“天才海釣手”是史上第一款以海釣爲主題的3D釣魚遊戲，海釣可不比一般的溪釣或河釣，通常你必須跟數十公斤以上的海水魚搏鬥，海水魚的野性之強，常令釣手無法招架，有時如果一不小心，甚至會有受傷之虞，不過藉著電腦的幫助，現在終於有機會征服這些海底怪物了。



只有體驗過海釣才知道什麼叫大魚

在遊戲中，你將可以體驗到極爲真實的海釣場面，配合生動的音效，讓玩家如臨現場，遊戲中提供了世界各地十三個著名的海釣比賽場地，包括夏威夷、南非好望角、澳洲、墨西哥等，且每個釣點都經過詳實考據，有個別獨一無二的潮流特性及天氣變化，而最重要的是遊戲中每一種魚，都是全3D構成的，而且在設計小組的用心之下，不但栩栩如生，活動得相當自然，而且不同的魚種除了造型不同外，在海中行動的習性也各有差異，抗抵的動作更是差異頗大，真實度之高，往往讓人不小心以爲自己所見的是活生生的魚。



可以看到大魚掙扎抵抗的每一個鏡頭

目標世界紀錄



這隻魚跳到海面上來了

在遊戲之中，爲了適應各場地的海潮及因應所釣的魚不同，你必須從遊戲提供的八種不同特性船隻之中擇一出發，而你的選擇也關係到你的漁獲量，遊戲中共有包括鯊魚，馬林魚鮪魚等等十八種海水魚，每一種都是釣友的最愛也是最恨，因爲這些魚不是那麼容易對付的，你必須從十種不同魚餌中選擇合適的餌，但別忘了這些魚的搏鬥能力可是比淡水魚要強上很多倍，遊戲中有多種視角，你可以改變視角看到每隻魚獨特的抗抵動作及吃餌習性，而且真實到你不敢相信；遊戲更提供了重播功能，可以把你最難忘的搏魚動作永遠保留，當然你所釣到的每一隻魚都會存在相簿之中，魚的重量也會記錄起來，你更可以挑戰各比賽的世界紀錄。

挑戰世界好手

“天才海釣手”還提供了最多達四天的釣魚大賽賽程，每一天的成績都關係到最後的結果，而除了單人模式之外，此遊戲最大的特點在於，提供了網路連線的功能，讓最多八人可以同時連線競賽，或者分隊對決，甚至可在網路上自組釣魚俱樂部，想跟世界各地的釣魚好手一決高下嗎，有了這套遊戲，不怕釣魚高手們找不到對手。

▲史上第一套以海釣為主的超擬真遊戲



▲共有十三種海中怪物等你去征服

波斯王子3D PRINCE OF PERSIA 3D

王子3D了

屬動作冒險遊戲的波斯王子系列在八〇年代末期誕生，由於流暢的圖形、令人人出意外的謎題以及電影式的情節，在遊戲界曾得到不少大獎。截至目前為止，波斯王子與波斯王子2（The Shadow and the Flame）在全球已賣出二百萬套，成績十分耀眼。筆者大約在九三年於光華商場購買當時剛上市的一倍速光碟時，整個電腦街凡是有賣遊戲的商家，莫不以上一代的波斯王子2作DEMO，一堆玩家擠在店門口的電腦前觀看這套遊戲，每個人都停留了好一回兒，可見當時受到歡迎的程度。

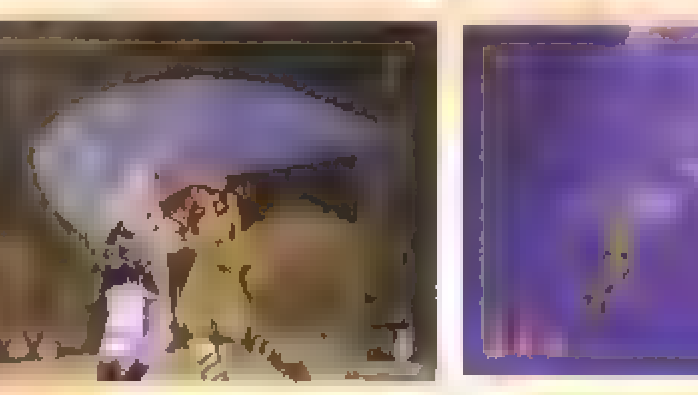


事隔五、六年，這套以一千零一夜為素材的遊戲，由於電腦軟體技術的神速進步，終於由平面遊戲走向3D了！負責設計的Red Orb讓最新的波斯王子3D（Prince of Persia 3D，暫譯）中，角色能做出跑、跳、解謎與鬥劍，他們希望使玩過系列遊戲的玩家能感受原味，同時更能體會到他們絞盡腦汁下的新意，因此，除了上述的招牌動作外，還加入了緊湊的一對一單挑、新武器、更多血腥打鬥、與需要解謎的3D環境。值得一提的是，參與過古墓奇兵的首席藝術指導Toby Gard正為遊戲的美術部分操刀呢！

歹命的波斯王子

設計情節的企畫似乎永遠不想讓波斯王子有好日子過，好像每次當他想靜下來享受他的王室生活時，便有大災難降臨在他身上。以這套遊戲來說，王子在第一代的遊戲冒險結束後，終於和公主結婚了，不幸的是，兩人的聯姻竟然觸怒公主的的父哈山國王，因此，公主被人綁架了，而王子被K的滿身是血，醒來時察覺自己再度受困在地底下。在第一代中，王子花了大部份的時間在戶內跑那些似乎永無止境的隧道和走廊，但在波斯王子3D中，僅有開場時的關卡讓王子在地下通道中冒險，也只有這一部份和第一代類似。隨著遊戲進行，王子必須闖過十多個精緻的遊戲環境，從街道到屋頂，甚至到浮動的飛船都無所不包。此外，一些關卡在多數的情況下根本不需要作防衛的動作，允許玩家可以把更多的注意力放在解謎及如何由當前3D的環境進入下一個3D環境內。







隨著遊戲進行，王子必須闖過十多個精緻的遊戲關卡環境

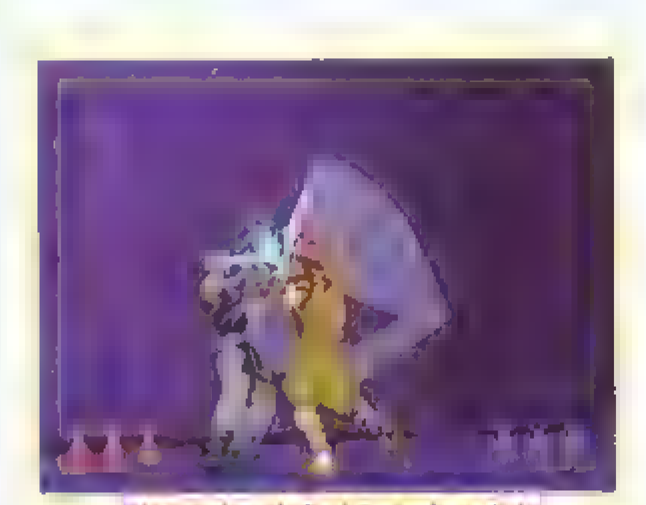
流暢的畫面


跳不過去肯定完蛋

為了讓波斯王子3D在新技術的建構下還能保持原味，製作單位特地請來第一代波斯王子的創造人Jordan Mechner擔任編劇及設計顧問，提供關卡進行及解謎難度方面的意見。波斯王子是第一套採用所謂「旋轉視野」(rotoscoping)的遊戲，該技術使設計師能在一位動畫構成的角色上，貼上人類的實際動作，如此一來，王子便能跑、跳、墜落、以及用流暢的速度打鬥，其真實性在當時堪稱一絕。但波斯王子3D卻不這麼做，設計人員採用舊式圖框手繪動畫來進行，據說這個方法比較適合講究行雲流水的3D化遊戲。為了讓角色的動作能自然真實，設計團隊對準確度相當執著。


單挑決鬥

他們建造了一個擁有超過五百種手繪的動作的函式庫，每一種動作都能精確符合角色當時所處的環境互動性。因此，當王子在階梯上打鬥，下階時就有不同的移動方式。從遊戲製作的角度來看，要開發如此細膩的動畫是十分耗時的，再加上建造遊戲引擎及工具的開發，為此，Red Orb的人員傷透腦筋，據了解，本遊戲採用名叫Netimmerce的引擎，這套引擎的最大特點是可以移去即時光源效果，把省下的資源用來強化角色細緻且快速的移動上。

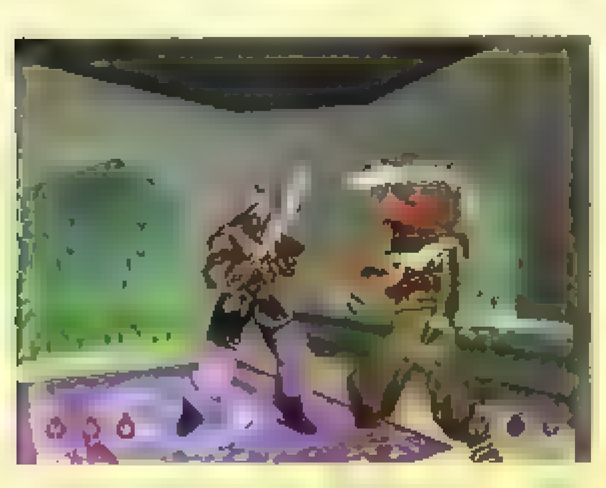

雙方勢均力敵

可怕陷阱等你喪命

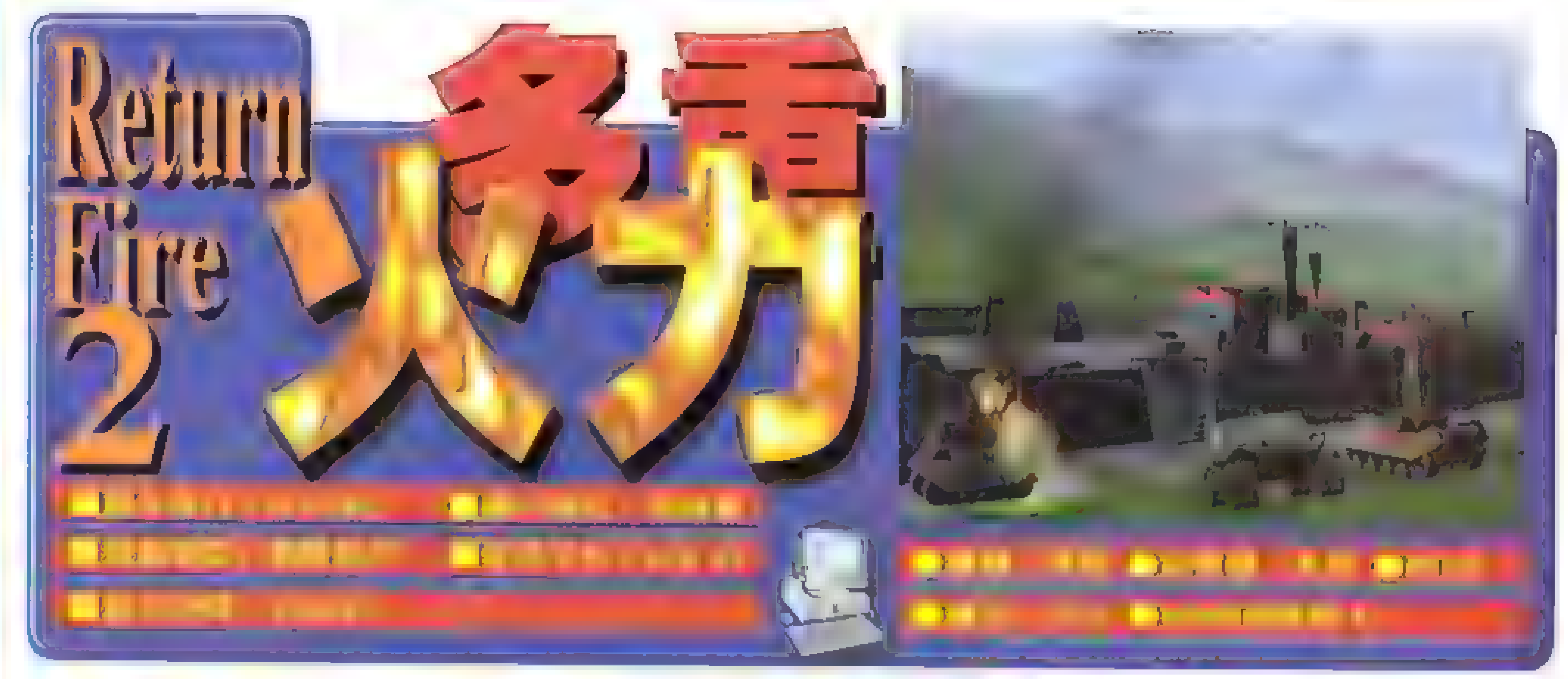

玩者可以把更多的注意力放在解謎上

另外，王子在新遊戲中將有「更多更多的死法」，在這些讓玩家氣急敗壞的陷阱中，除了不慎墜落被釘子插死、掉落萬丈深淵而粉身碎骨外，還有各式各樣的死亡裝置等著粗心大意的王子上勾，例如，急速來回移動的大刀會將他切成兩半，彎刀會砍斷他的膝蓋，投石器會把他摘到另一個致命的陷阱中，可說是步步危機。在前兩代的波斯王子中，若王子死時，玩家必須由關卡的開始從頭玩起。新遊戲中則改掉這項缺點，讓玩家可以在遊戲中存檔。在遊戲解謎方面，設計公司引進了許多新的解謎技巧，玩家也必須精於配合藥水、健康及狀態等才能順利求生存。在壞蛋方面，王子這回將遭遇包括刺客及會魔法的惡僧等十種完全不同的敵人，每一關都有不同的挑戰，但和前幾套遊戲一樣，玩家是不用學習一連串的攻擊與防衛組合才能過關，因為滑鼠和鍵盤的控制都相當簡單，遊戲注重的是策略，而非考驗玩家的反應。


王子將遭遇包括刺客及會魔法的惡僧等三十種敵人


打死我才能夠到下一關


看到這個畫面，是否有似曾相識的感覺



親身體驗陸海空三軍聯合作戰的廝殺快感



誰說動作遊戲都是頭腦簡單，四肢發達的人在玩的呢！這一次即將由英特衛代理在台上市的多重火力，將徹底改變你對動作遊戲不須思考的印象，多重火力把動作與即時戰略的優點幾近完美的結合，加上3D加速卡的幫助，讓玩家恍如置身於充滿硝煙味的真實戰場之中，更值得一提的是，遊戲中加入了陸海空的各式軍種，使得玩家可以策畫兩棲甚至三棲聯合作戰，這款遊戲在各方面的優異表現，除了考驗動作愛好者的反應神經，也讓喜歡即時戰略的死忠玩家有完全不同的新體驗。



▲拚了老命也要守住加油站這個重要據

久違了的強作續集

這款遊戲其實是款續集作品，一代在3DO及PS上都有發行(1996)，且有不錯的好評，此遊戲十分容易上手，大致上來說，就是找出對手的旗子並將它帶回自己的基地，一開始玩家必須先派出軍隊，攻擊可能藏著敵人旗子的碉堡，發現旗子之後，再開著吉普車把旗子從敵人的陣地運回來，如果能把旗子安全的運回來，你也就贏得了勝利。跟一般的遊戲最大的不同是，玩者可使用的兵器涵括了陸、海、空三棲，使得遊戲的變化性大為增加，因此你可能就必須面對空對空的纏鬥或海戰，甚至三軍聯合作戰。

諸多特點使得單人遊戲相當的激烈，但"多重火力"真正的精華卻在多人連線上，玩者可以透過區域網路或連上internet找朋友對決，更可以到ripcord所提供的免費伺服器Mplayer上，跟世界各地的好戰份子一決雌雄，最多更可同時十六人進行分隊對抗，或者，來一場大混戰，享受那種四面楚歌的刺激感，而就算只用單機，也能用分割畫面讓最多四人在同一台電腦上廝殺。

▲……兵器，完美畫面，……刺激感



▲坦克與戰機的正面衝突

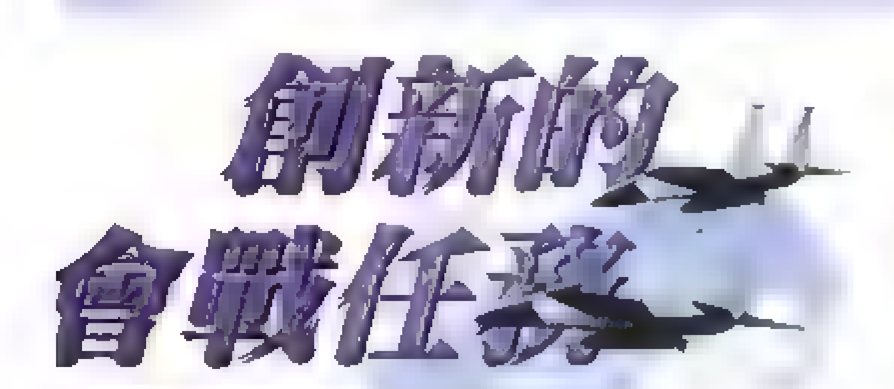
F-22 空優指揮官
Total Air War

■國外發行／DIGITAL　■國內發行／英特衛
■遊戲類型／飛行模擬　■使用平台／WIN95/98
■發行時間／1999年

●機種：PENTIUM133 ●記憶體：32MB RAM ●MOUSE
●模式 Directx相容顯示卡3D加速卡●Directx相容音效卡

創新的會戰任務

《F-22空優指揮官》的重頭戲是在會戰的部份。在遊戲中，會戰是以即時、非線性的方式來進行的；也就是說，無論玩者在遊戲裡做什麼事，會戰中的其它部份仍然會持續的運作，而不會停下來等您採取行動。遊戲採用新的人工智慧，以全新的決策過程來決定飛行的任務，因此會戰中所有的飛行任務都是即時所產生的，根據整個會戰的發展狀況來決定任務的內容。



遊戲中的空戰機動訓練儀是學習現代空戰的利器

指揮官或最佳飛行員

在遊戲中，玩家將可以分別扮演兩個角色：一個角色是位於AWACS空中指揮及管制平台上的美軍戰場指揮官，戰鬥部隊的司令，在控制中心內運籌帷幄，左右戰場的發展；另一個角色則是美國空軍飛行員，駕駛最先進的F-22空優戰鬥機，以實際的空戰技巧來決定會戰的發展。

遊戲中並附有任務計劃器，可以供玩者修改任務的各種參數，以配合自己的喜好。但是別忘了，您的行動是會影響到會戰的最後結果，如果您不能消滅指派給您的攻擊目標，就很有可能會讓戰情產生負面的影響。相反地，若您能夠完成目標，也有可能扭轉乾坤。



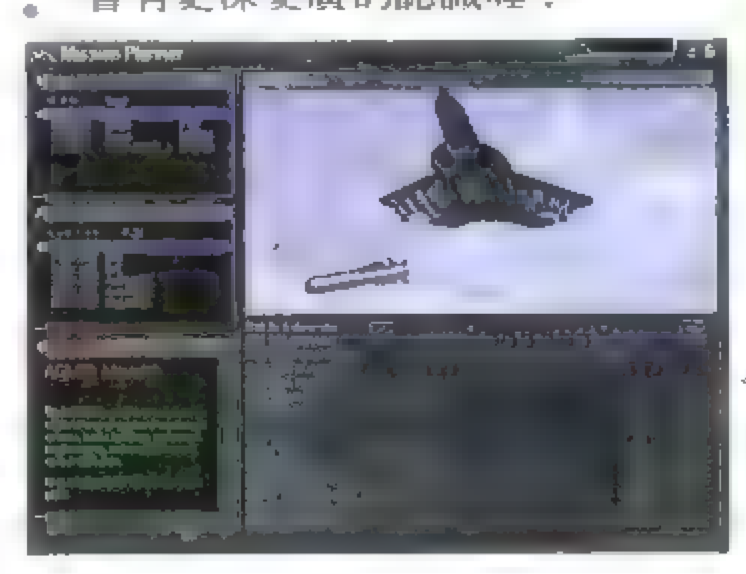
你可以化身為總指揮官下達攻擊命令

運籌帷幄與刺激的纏鬥兼具

這是一款真實而充滿刺激的佳作，喜愛空戰模擬遊戲的玩家絕對不可錯過。在您熟練了操作之後，還可以藉由數據機連線對戰，不斷改變的對手將會提供您更多的飛行樂趣！並且，代理商將會爲這個遊戲製作一本戰鬥機原文圖鑑，讓您除了像飛官一樣飛上青天之外，還可以同時得知目前世界上最強悍戰鬥機的資料，包括戰機名稱、速度、系統等等，讓您不只是玩遊戲開飛機而已，對戰鬥機的性能與種類也會有更深更廣的認識喔！



由戰力分佈圖可以知道敵我雙方的優劣及軍力分配如何



在武器室選擇你的武裝掛彈

NEW GAMES STATION

SUPERBIKE 超級摩托車

■國外發行／EA Sports ■國內發行／美商藝電
■遊戲類型／運動 ■使用平台／WIN 95/98
■發行時間／1999年 月





●PENTIUM 166 ●16MB RAM ●相容DirectX音效卡
●相容DirectX顯示卡援D3D及3Dfx ●K、J



您就是偉大的賽車手

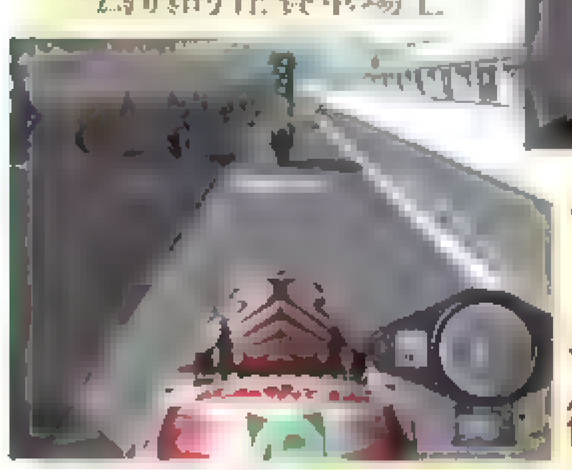
摩托車賽車遊戲最近大為風行，每個遊戲平台都推出屬於它們自己的摩托賽車遊戲，但是只有EA SPORT的Superbike World Championship獲得正式Superbike使用權力，就是說世界上知名的摩托車比賽場地和真實的摩托車資料只有本遊戲才能使用，而遊戲設計小組也卯盡全力以最真實的方式將這些賽事的資料呈現在玩者的電腦螢幕上。你可以在著名摩托賽車場地和真正摩托賽車冠軍一起進行比賽，甚至加入著名的車隊，為他們效力，贏得屬於自己的冠軍獎盃。



可以在著名摩托賽車場地和真正的摩托賽車冠軍一起進行比賽

閉上眼睛聆聽引擎的嘶吼

摩托車賽車講究的就是快速、刺激，這將是車子賽車無法模擬出來的感覺，在Superbike World Championship急轉彎時，畫面上將呈現車體傾斜的畫面，玩者會不由自主的隨著傾身，希望能轉過這個急轉彎。而音效傳出的引擎吼叫聲，更是讓玩者的心跳加快，無論是你超越前車或被人趕上，那種呼嘯而過的風聲會讓玩者感到一陣疾風吹過，而誤以為真的在賽車場上



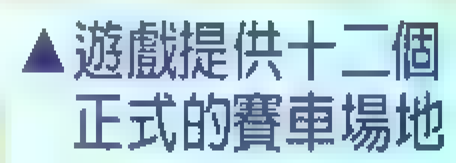
▲急轉彎時，畫面上將呈現車體傾斜的畫面

◀加入著名的車隊，贏得屬於自己的冠軍獎盃



不用機票如臨現場

Superbike World Championship提供十二個正式的賽車場地，像是著名的LagunaSeca（美國）Donington（英國）和Phillip Islandp（澳洲）和Hockenheim等等，其中有九個場地是一般比賽場地，而另外三個難度特高的場地Aeesn（荷蘭），Albacete（西班牙），Sugo（日本）只有當玩者在進入職業冠軍賽時才能使用，玩者要勇敢的秀出你的騎車技術，在這三個場地擊敗群雄贏的冠軍。Superbike World Championship的每個場地將會以最真實的方式呈現在玩者眼前，無論是地形或場地的圖形都跟真實的場地幾乎一樣，這就是Superbike World Championship比別人更真實的地方，我們不是使用虛擬場地進行比賽，而是提供真實的比賽場地給玩者賽車，沒有什麼比這個特點更炫更吸引人。



▲遊戲提供十二個正式的賽車場地

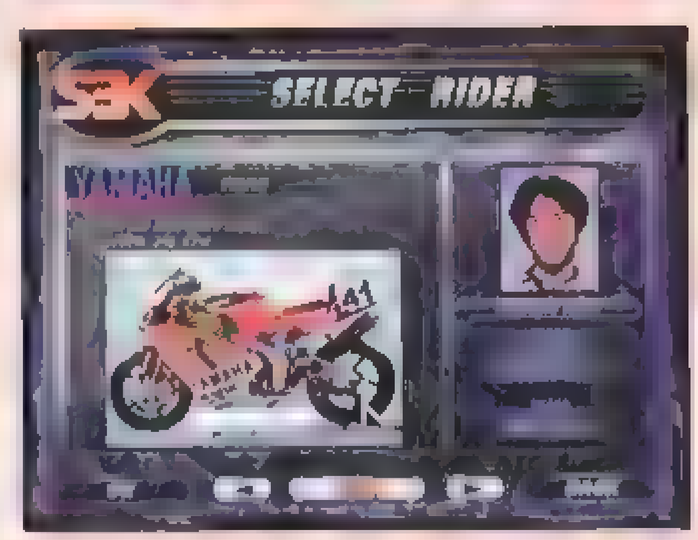




◀無論是地形或場地的圖形都跟真實的狀況幾乎一樣

停止他們飛速狂飆

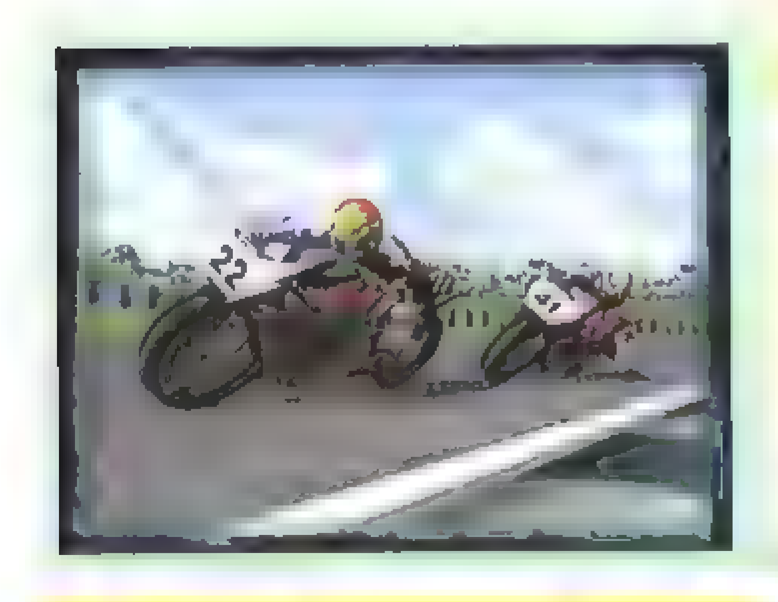




玩者在遊戲中駕駛的車型，是根據真實的製造廠提供的技術資料加以建立的虛擬摩托車

Superbike World Championship的摩托車更是根據每個摩托車製造廠提供的技術資料加以建立的虛擬摩拖車。玩者可以騎乘Ducati 916，Honda RC 45，Kawasaki ZX7R，Yamaha YZF和Suzuki GSXR。除了根據數據建立機車外，還請了幾位職業的賽車手測試遊戲操縱性，根據他們的建議將摩托車操縱性調整得跟真實的比賽車子一樣。而遊戲中的賽車手就包括著名的CarlFogatry，Michael Doohan和Akira Yanagawa等18名摩托賽車手，他們每個人的獨特騎車方式將在遊戲中以最擬真的方式表現出來。當你在賽車場地遇到他們時，可要特別留意，他們將呈現出摩托賽車真正刺激的地方，以職業老手的賽車技能快速方式超越你，而玩者只能嚐到他們摩托車排出的白煙，那時就可以明瞭Superbike World Championship模擬得有多真實。

Superbike World Championship使用最新的3D繪圖技術，讓遊戲進行平滑順暢，然後搭配八個攝影角度，讓玩者在進行遊戲時絕不會有視野死角的產生。摩托車和對手也將以最真實的貼圖方式呈現出來，你將感覺到活生生的人和車子就在你旁邊。比賽完畢後還以電視重播的方式讓你回顧剛剛激烈比賽實況。你想在大雨天中進行比賽，試試看你的身手如何嗎？遊戲中也提供了天氣狀況供玩者調整，讓你在不同天氣中進行賽事。



深入淺出老少咸宜

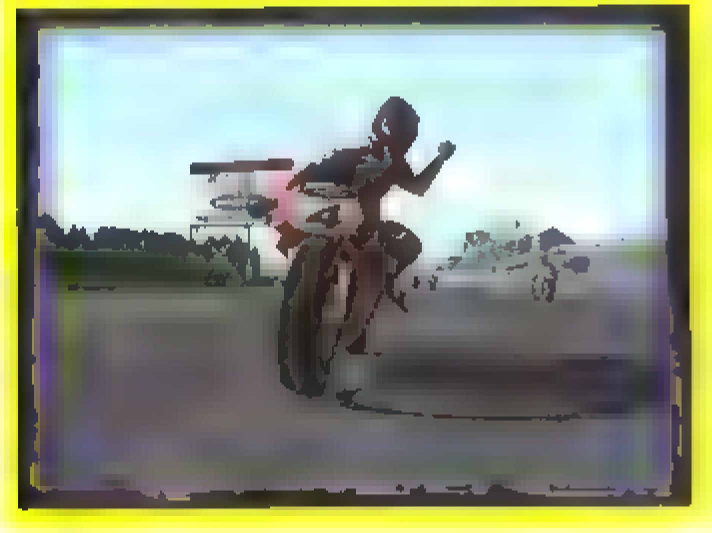
Superbike World Championsh的遊戲企畫考慮到新手需要一段時間熟悉整個操作狀況，當然不會讓玩者一下子就跳到職業級的比賽中進行比賽，所以遊戲設計四個比賽模式：練習賽、資格賽、計時賽和冠軍賽。玩者可以使用這個比賽模式設計將摩托賽車技術練熟後，大膽向冠軍獎盃邁進。


使用最新的3D繪圖技術



電腦人腦跟你挑戰

如果跟電腦車手比賽不過癮，遊戲提供區域網路連線、數據機連線、串列埠連線讓你跟真實的人進行比賽。在網路間的比賽，讓你感受到真正的摩托賽車緊張感和壓力，因爲你的駕車技術將會呈現在眾多的真人面前，多少人呢？16個人，Superbike World Championship你將可以跟這麼多人進行連線比賽！夠酷吧！要是在眾多玩者中落到最後一名那就夠呆了！

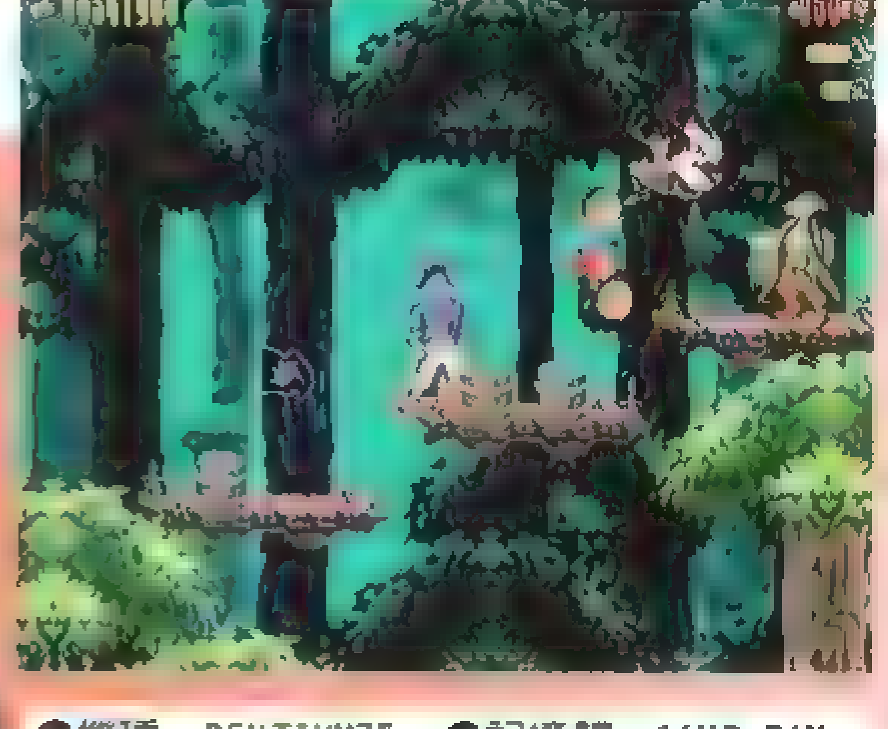

以電視重播的方式回顧剛剛激烈比賽實況

及早珍藏值回票價

多重攝影角度，讓心跳加速的音樂，真實的音效和3D加速效果，保證在PC上又會掀起一陣摩托賽車的熱潮，你當然不能錯過這個讓你自己成爲摩托賽車高手的盛會。

酷辣船長 CLOW

■國外發行／MONOLITH■國內發行／晶格互動科技
■遊戲類型／動作冒險■使用平台／WIN 95/98
■發行時間／四月



●機種：PENTIUM75 ●記憶體：16MB RAM
●KEYBOARD ●模式：SVGA ●WIN相容音效卡

瑪麗兄弟的成人版



要如何解釋酷辣船長（CLOW）風靡全美各地的程度呢？這麼說好了！還記得小時候熱門極了的瑪麗兄弟嗎？沒錯！就是這種感覺，酷辣船長（CLOW）活脫脫就是瑪麗兄弟的"成人版"，所謂"成人版"顧名思義就是更成熟、更刺激，更有看頭！



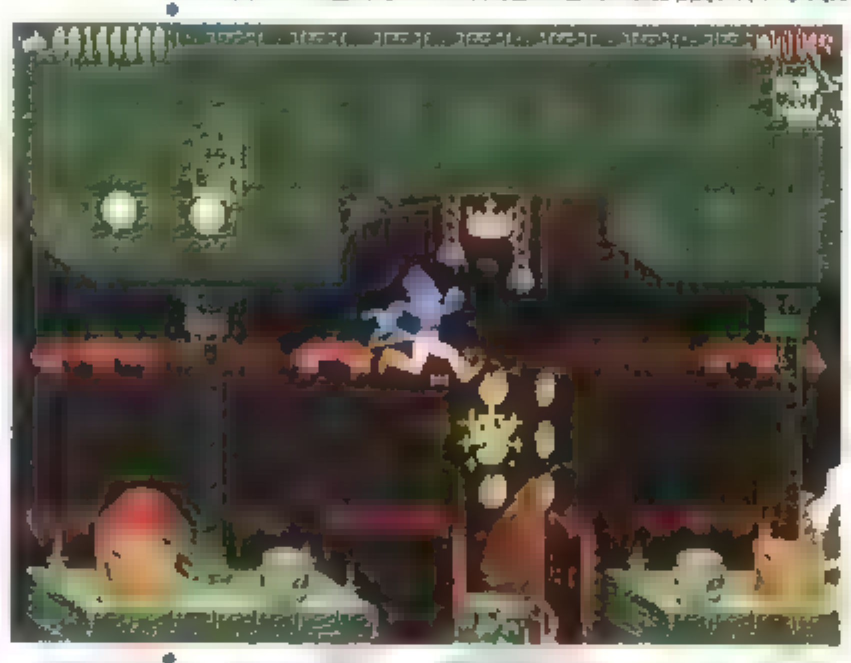
酷辣船長是一名神氣活現的海盜船長，有著敏捷的身手及充滿智慧的外表，一生征戰無數所向無敵，卻在一場戰役中，尖手被敵人俘虜了，然而就在森冷潮濕的地牢裡，酷辣船長發現了一張古老的手卷，記載著一顆具有魔力的寶石的秘密，於是，船長決定突破重圍追尋這顆象徵不朽的魔石……



酷辣船長以超過20分鐘的動畫，採用電影拍攝手法，將遊戲故事背景描述得極為引人入勝，狄斯奈畫風的角色造型及場景設計，製造出相當絢麗的效果，是酷辣船長遊戲的一大特色！

而捲軸式的動作冒險遊戲，之所以能風行多年歷久不衰，最主要原因就是這樣的遊戲可以在單純的劇情架構下，進行一連串緊張刺激的冒險，沒有太多的包袱，玩家一樣可以一關關過一關的進行遊戲。

針對這點酷辣船長設計了多達14個讓玩家步步驚魂、手心冒汗的關卡，一關比一關刺激，每踏下的步伐都有可能是個陷阱或是捷徑，而身邊垂手可得的物件有時會致命，有時可以增加生命值，玩家扮演的酷辣船長可以使用軍刀、手槍、炸藥、魔法…等武器，應付不知會從哪裡竄出的敵人，敵人造型多達40種以上，沿途玩家不斷蒐尋可提昇武力及生命值的金銀財寶，跳躍、閃躲、攻擊無所不用其極。種種快節奏的設計，無非是為了滿足追求刺激的玩家們的喜好。而可同時多達64人網路對戰的設計，讓整個遊戲更增添了不少樂趣！



準備好了嗎？快和酷辣船長（CLOW）共同進行一場奇情冒險之旅吧！

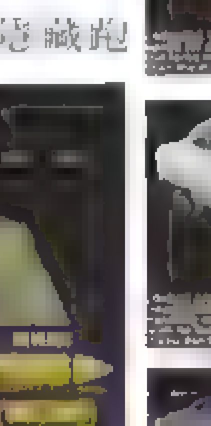


飆車好手 SPEED BUSTER

■國外發行／UBI SOFT ■國內發行／第三波
■遊戲類型／運動 ■使用平台／[illegible]
■發行時間／1999年3月

一位公路警察簽樂透中了頭彩，他決定用絕對無法想像的方式來花這筆錢－只要有人能夠用最高的速度通過他的測速照像儀，他就送他一筆錢。這個消息傳出來後，一堆飆車好手趨之若鶩，一時之間北美各大主要公路上一片飆聲，只要這位警員走到哪裡，一定有一堆人跟著。

遊戲中共有六個跑道和一個隱藏跑道，都是以北美的景觀為背景，從墨西哥荒漠到加拿大寒冷的北國景色不等。跑道的最大特色就是具有許多變化多端的岔路和捷徑，使得完成比賽的方式充滿了變化性。在跑道上和周遭環境中有許多具有互動性的動畫，像是[illegible]的人、伸長了觸手抓人的外星人、以及朝著跑道衝來的[illegible]等等，總計在遊戲中，共有35種趣味十足[illegible]的互動式動畫。



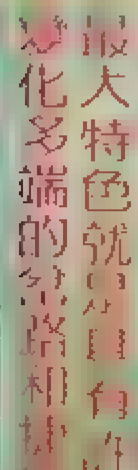




共有六個跑道和一個隱藏跑道

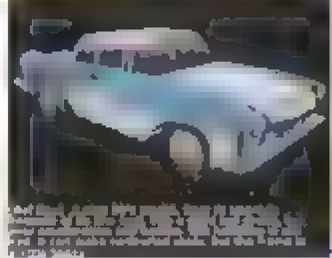


故事背景引人發噱





跑道最大特色就是具有許多變化多端的岔路和捷徑







車輛造型由1950到1990年代的風格都有

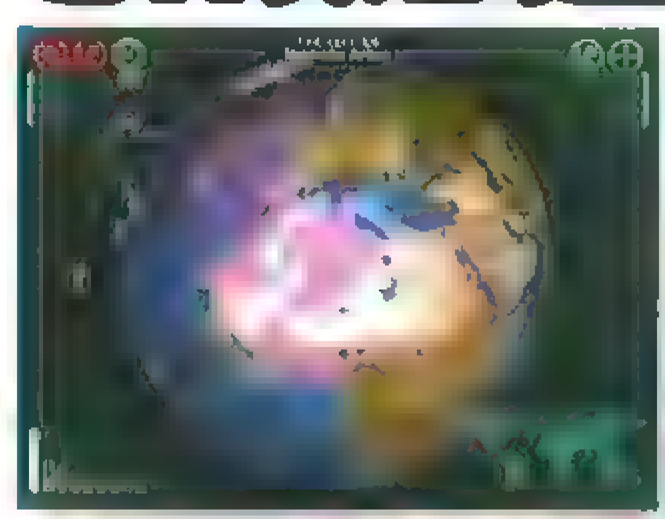


遊戲中的跑車並不是一成不變的，在每次勝利贏得獎金後，玩者便可以用這一筆錢改裝車輛，像是道路輔助工具、雷達偵測器、公路地圖、渦輪引擎…甚至還能投保車險。玩者總共可以挑選七種車輛和一種隱藏車輛，只是皆由1950到1990年的風格不等，不過有許多老車都是1950年代[illegible]，[illegible]以選擇許多種致命噴漆[illegible]，[illegible]人爆笑或眼睛為之一亮的效果。

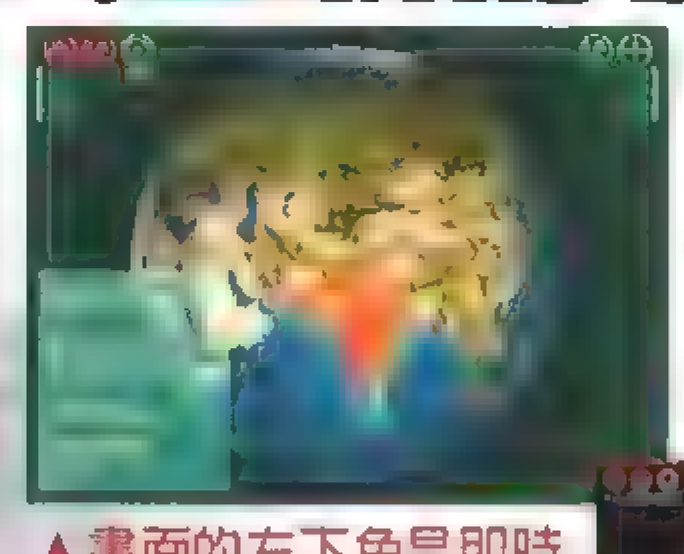
遊戲本身支援各種網路連線[illegible]，玩家也可以選擇不同的遊戲模式來玩。[illegible]模式可以讓玩者任選一個跑道和車輛，[illegible]進入遊戲，獎金和名次都不會列入記錄。



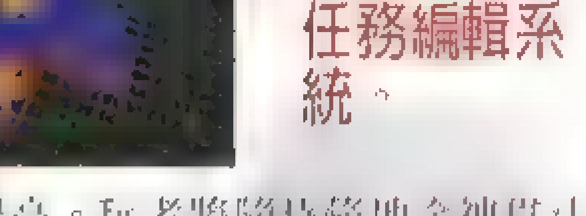
引領您進入全新的核武世紀！



▲我方以大量的飛彈空襲北非的畫面



▲畫面的左下角是即時資訊，包括了任務目標以及目前的戰況剖析。



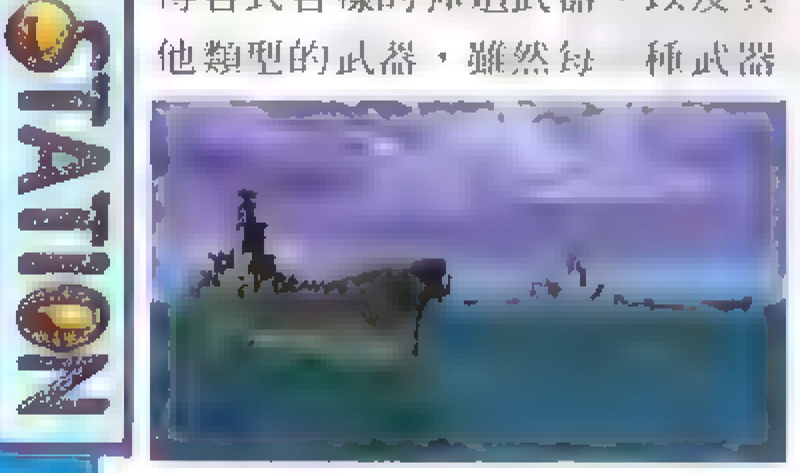
▲遊戲提供的任務編輯系統。

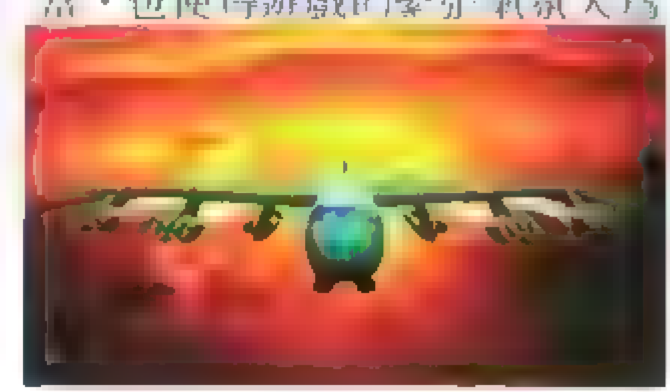
在電腦遊戲的世界中，曾經有不少的遊戲，都描述著核彈後的世界：灰暗的天空，以及污染的大地，使得故事陷入灰暗的背景當中。不過，「核彈狂人夢」卻是以誇張、帶趣的手法來看核子戰爭。在「核彈狂人夢」的世界中，核彈（或是彈道飛彈）只不過是一種"武器"而已。而這種武器就如同石頭一般，讓兩個敵對的國家丟來丟去，直到一方投降為止。在戰爭的過程中，從國與國的戰爭，乃至於多國間所進行的聯盟戰爭，隨時隨地的在全球上演。而玩者在不需要付出任何代價的情況下，便可以取得各式各樣的彈道武器，以及其他類型的武器，雖然每一種武器的威力和功能都不盡相同，但是最終的目標卻是一致的：迫使敵人屈服。

遊戲的進行方式，是以循序漸進的關卡方式進行，而關卡的難度設計也是採用漸進式的。但是，如果您覺得任務過於簡單的話，遊戲中還提供了難度調整的功能，玩者可以根據自身的實力自由的調整。任務的簡報，採取以短片播放的方式，每一段短片都是結合了電影和電腦特效的產物。隨後，在遊戲進行時，玩者必須順利的在限時內完成每一個目標。透過即時更新任務目標的方式，讓遊戲的變化性更為豐富，也使得遊戲的緊張氣氛大為提高。玩者將隨時隨地全神貫注的注意戰況的最新發展。

「核彈狂人夢」支援了目前多數的3D加速卡（包括了Voodoo、Voodoo2等著名的顯示卡），因此能夠輕易的建立一個華麗的3D世界。這是一套可以徹底讓您放鬆精神的遊戲，伴隨著按下滑鼠鍵的同時，漫天的飛彈，可替您宣洩心中的不滿，滿腔的暴力慾望，也可以透過摧毀敵國而獲得解脫。在生動有趣的畫面當中，「核彈狂人夢」將引領您進入全新的核武世紀！

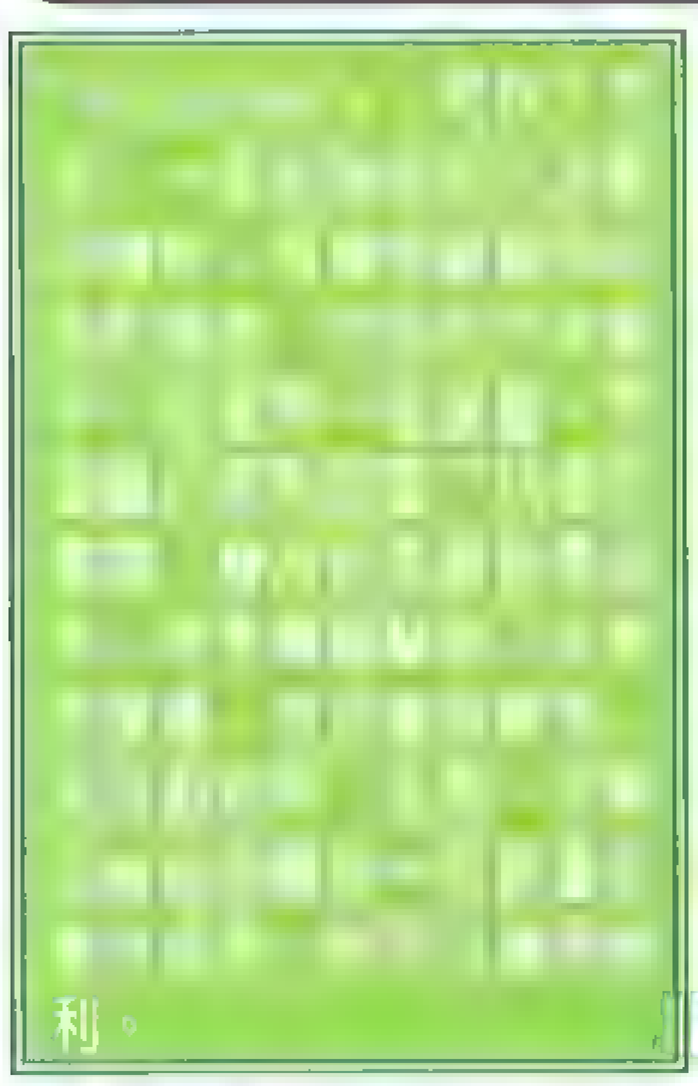
▼飛彈和煙霧在地球上空所產生的炫麗光影







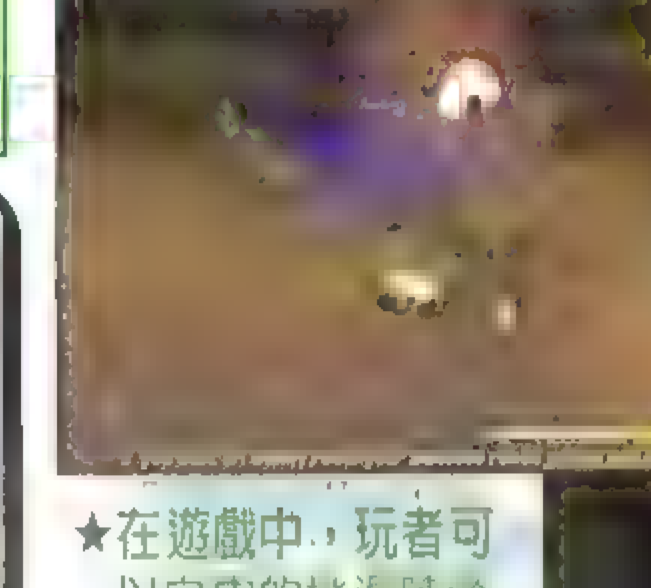




利。

另一種坦克大決戰

遊戲以關卡制的方式進行，在每一個關卡中，都設計有如同迷宮一般的通道，因而玩者必須針對現有的地形進行佈陣，設法阻止敵方的攻擊。除此以外，遊戲還會不時的在畫面上隨意放置一些可以強化玩者坦克的物品，畢竟，玩者的坦克只有一部，要同時對付電腦所操控的多輛坦克，並不是相當容易的事。



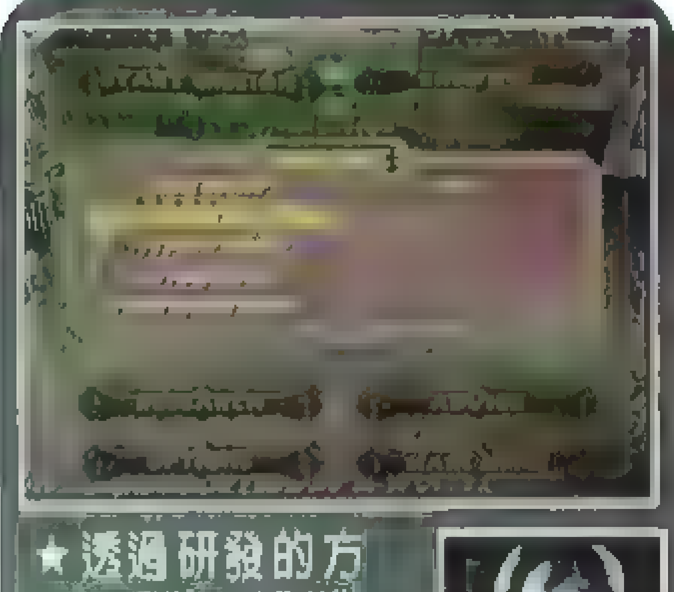
★在遊戲中，玩者可以自由的挑選陣營

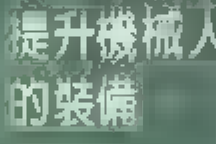
隨著電腦硬體，以及程式設計能力的提升，「RoboRumble」將「坦克大決戰」的基本架構發揚光大，成為另一套獨特的產品，在遊戲當中，由機械人主導戰場上的一切戰爭，因此，玩者將有機會可以製造並且操控各種機械人。在遊戲中一共有兩個武器公司想要奪得武器製造的權力，因此，玩者在開始進行遊戲之前，必須在這兩個陣營當中選擇一個，每一種機械人都有其性能上的優缺點，在充分的瞭解每一種機械的特性後，玩者才能夠創造適當的機械人，並在最短的時間內擊敗敵人。

對於一套出色的遊戲而言，華麗的畫面和精彩的音響效果是免不了的。「RoboRumble」支援了大部分的3D加速卡，並且特別針對每種不同的晶片進行最佳化，因此，只要玩者的3D加速卡不是太奇怪的，都可以獲得很好的效果。除此以外，設計小組特別著重於機械人的細節以及開火攻擊時的特殊效果，因為這也是整個遊戲的重心所在。總言而之，「RoboRumble」的最終目的，是提供玩者一個能夠一展戰術長才的虛擬戰場。

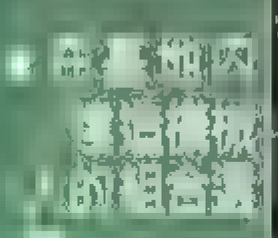


★各種爆炸效果所產生的光暈





★透過研發的方式，可以讓製造提升機械人能量的裝備





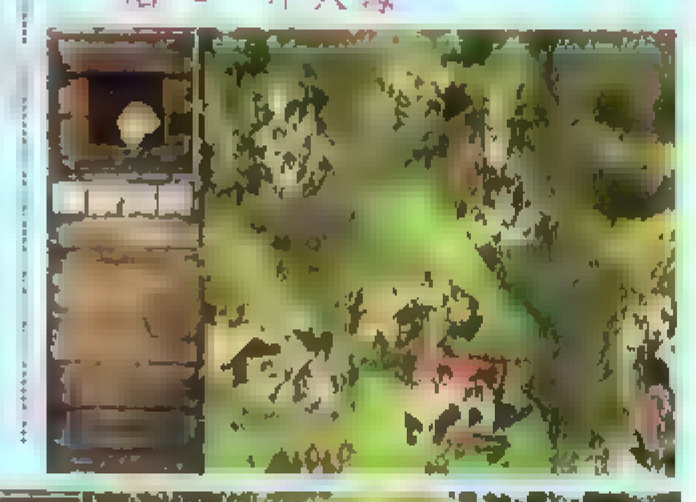


整合戰爭與資源管理的即時戰略遊戲

「騎士帝國」是一套整合了戰爭和資源管理的遊戲。尤其在資源管理的分工和複雜度上，更是讓人大開眼界。這套遊戲特別針對了傳統的即時戰略遊戲所忽略的細節，做了相當大的強化。設計小組之所以要這樣做，主要的原因可以分爲兩個層面來看：其一，目前市場上戰略類型的遊戲相當的多，而且大部分都大同小異，如果無法給予玩者一些新穎的玩法，可能會無法受到玩者的青睞。其次，在強化了資源管理的部分之後，將會使得遊戲的複雜度提升不少。玩者除了要顧及戰鬥之外，還需要讓內地擁有充足的物資補給，以提供戰爭所需。

事實上，「騎士帝國」只不過是真實的中古世紀的縮影。在實際的世界中，任何一種成品都是需要經過許多的步驟才能完成的。「騎士帝國」在資源管理的分工和複雜度上，絕對讓人大開眼界。雖然複雜，但是並不會讓人感到厭煩。光這樣說您可能還很難明白，底下將會提出一些簡單的例子，讓您能夠清楚的明瞭「騎士帝國」裡資源管理的運作方式。

▼我方城市遭受叛軍突襲，而陷入一片火海



分工精細的世界

在傳統的戰略遊戲中，原料只有一種，而且負責處理這些資源的兵種或是工廠也不多，玩者只需將礦石（或是類似的物品）搬運到精煉廠以後，便可以轉換成資金或是能源，然後再利用這些資金或能源去創造所需的建築物和物品。但是，「騎士帝國」採取了截然不同的作法，在遊戲開始的時候，玩者將會有一些基本的資源，例如木材、石材，和資金之類的物資。然後，玩者可以利用現有的木材和石材去建造其他的一些建築物。當然，爲了能夠提供充足的木材和石材原料，玩者必須建造伐木屋和石材場，以便取得新的資源。「騎士帝國」是一個分工相當精細的世界，每一種工作都需要專門的人去執行，就拿伐木來說好了，就需要訓練伐木工人。所以，玩者也必須建造一座學校，才能訓練出各式各樣的人才。蓋房子的時候需要工人，運輸物資則需要搬運工人。





◀▲學校是訓練各種人才的場所

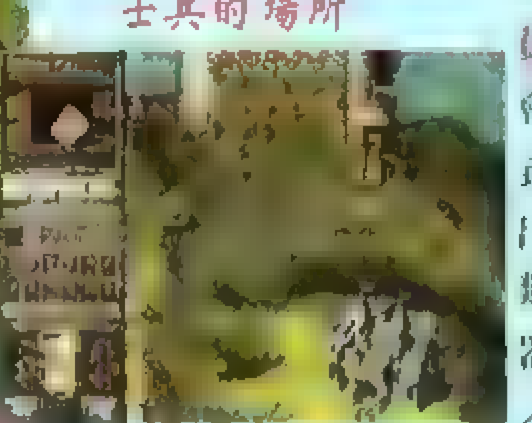


▲建築工人、搬運工人正忙碌的修補、建造新的建築物。

多樣化兵種與食物供給



▲農夫正辛勤的播種耕種



▼城堡是訓練各種士兵的場所

遊戲中所有的人，都需要食物。因此，玩者還必須替他們解決三餐的問題。透過興建農場、葡萄園、磨坊、麵包房、養豬場，以及專職的人員，便可以提供玩者的食物生產線。農場的農人會負責種植穀物並且收割，葡萄園的農人則會負責釀造葡萄酒，將穀物運送到麵包房便可已製造出麵包，而穀物同時又是飼養豬的飼料。諸如此類，如果玩者想要設置一支部隊，也必須先讓武器工廠能夠正常的運作，並且提供必要的武器，才能夠訓練出各式各樣的兵種。

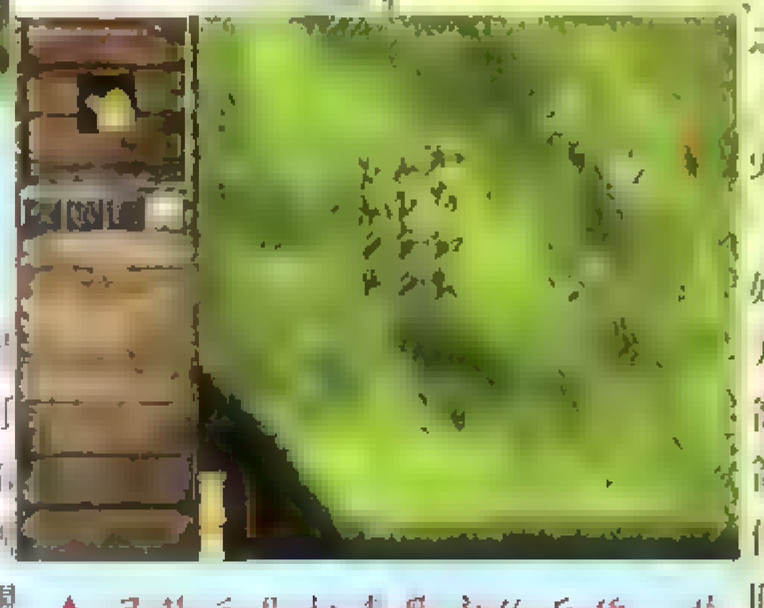
各兵種相生相剋



▲我方長槍兵和敵方巡邏兵在森林中展開肉搏戰

您可不要以爲「騎士帝國」的設計小組花了很多的時間去弄這些複雜的經濟模式，就忽略了戰爭和兵種的部分。這樣的想法可是大錯特錯的，因爲您在遊戲中將可以訓練出各種不同的兵種，如同其他戰略遊戲一般，每一個兵種之間都有相生相剋的關係。

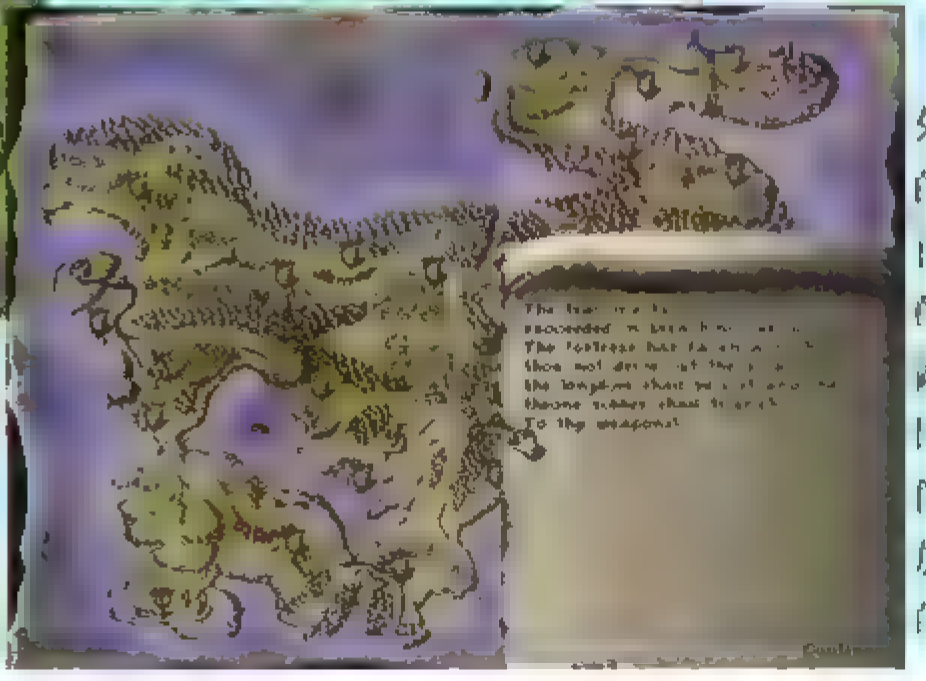
舉例來說，長槍兵在對付偵察兵（騎兵）的時候特別有效，偵察兵則適合對付弓箭手，而弓箭手則適合對付步行的兵種。在這樣的設計下，就連進行戰爭的時候，也非得花一些心思進行布陣，才能夠在傷亡最小的狀況下將敵人擊潰。要知道，雖然您的對手是電腦，但是電腦在經過設計人員的調教下，也會擺出對他有利的陣勢，等待您的部隊落入它的圈套之中。例如，當敵方將各種兵種分爲三排排列，最前排爲長槍兵和一些斧頭兵，第二排則安排一些騎兵，最後一排則是弓箭手。這個時候，玩者最好先派遣速度最快的偵察兵移動到敵方弓箭手的後方，然後調動步兵和弓箭手在敵方的前方進行對峙；當然弓箭手一定要安排在步兵的後方，因爲他們是相當脆弱的。然後在由前後同時發動攻擊，偵察兵可以說是弓箭手的剋星，這使得敵方的弓箭手無暇對玩者的部隊發動攻擊，而我方的弓箭手正好可以給予敵人迎頭痛擊。



▲弓箭手是相當厲害的兵種，若不以突襲的方式進行攻擊，將會落得全軍覆沒的下場

教學任務簡易上手





►會戰地圖，上面繪每一個任務的進行區域，以及任務的行經路線。

除了詳盡的遊戲設定之外，「騎士帝國」還有著其他的優點，例如簡易的操作介面、精緻的遊戲畫面以及豐富的音效等。同時，爲了能夠讓剛接觸遊戲的玩者能夠在短時間內立刻上手，遊戲還準備了簡單的教學任務，提供玩者關於設施的興建，和進行戰爭時的一些指引。

幻魔天尊

MAGIC & MAYHEM

■國外發行／EID　■國內發行／第三
■遊戲類型／策略角色扮演 ■使用平台／WIN95
■發行時間／1999年

●PENTIUM 133　●16MB RAM
●WIN相容音效卡　●SVGA　●M

▲當您或您所召喚的生物踩在魔法池上時，法力就會增加得很快，而且會有累積效果。

小小團隊大大成就

提到Mythos Games這家公司，許多人一定會問「誰？」雖然這家公司並不如Origin Systems、EA、Eidos等公司有名氣，但是它卻是史上最暢銷的回合制戰略遊戲《幽浮》（XCOM: UFO Defense）的幕後製作公司。也就是說，這家公司默默地創造了一個連大公司也不一定能夠獲得的空前成功。

Mythos是一家英國公司，由Julian Gollop與Nick Gollop兩兄弟開創，他們從1983年開始便進入電腦遊戲設計這一行，而他們的第一套遊戲《Chaos》，事實上就是本文所要介紹的《幻魔天尊》（Magic & Mayhem）的前身。只是當Mythos以《幽浮》而大紅特紅之後，許多人反而忘記他們是以角色扮演遊戲和即時動作遊戲出身的。

擁有超水準的創意

《幻魔天尊》這款遊戲有許多《Chaos》的影子，很難想像在15年以前就有概念如此成熟、如此具有原創性的遊戲。不過在當年，由於受限於電腦主機的速度（當時是Apple II和Commodore 64盛行的時代），所以很難將設計者所想的東西都做出來。現在電腦CPU動輒以300到400 MHz甚至更高的速度來跑，自然不可同日而語。因而重新出擊的《Chaos》（也就是《幻魔天尊》），也可以說是Julian Gollop與Nick Gollop兩兄弟最初的夢想，只是要到15年後才能徹底實現。

線上輔助為？

本遊戲的故事非常簡單，玩者所扮演的地精主角Cornelius是一位剛出山的巫師，他必須要到遙遠的神奇國度中尋找失蹤已久的叔叔Lucan。如果玩者選擇使用較低的困難度來玩遊戲，甚至還會有一隻會說話的魔法烏鴉同行，並且沿路提供各種操作、敵人、故事、或任務上的相關資料，可以說是一個「最酷的線上輔助工具」。

在遊戲的過程中，玩者會受到許多的敵人和阻礙，而且這些挑戰會愈來愈多、愈來愈難。玩者會漸漸感受到，在Lucan失蹤的這個單純事件中，原來有著很大的一層黑幕，並且竟然涉及到危害整個魔法世界的一項重大的陰謀。而Lucan和您都捲入這整個事件中，而身為主角的您，到最後更是扮演救世主的角色。



▲玩者所乘坐的汽球被擊落，冒險旅程就此展開

即時的策略角色扮演

遊戲是採用即時的時間制度，也就是說，當玩者在遊戲中做任何事情時，週遭的事物（包括怪物和敵人）也是隨時在移動的。當玩者暫停遊戲時，雖然週遭環境不會變化，但玩者也是不能動的。即時制的最大好處就是真實，雖然有些玩家會認為這樣子會讓人手忙腳亂，但卻是最真實的呈現方式。還好在遊戲初期，玩者並不需要有超卓的反應力，而只有在後期的高困難度遊戲中，才會考驗玩家的反應力。

▲派遣召喚出來的生物去作戰

▼當您或您所召喚的生物踩在魔法池上時，法力就會增加得很快，而且會有累積效果

可以調配法術



◀玩者所乘坐的汽球被擊落，冒險旅程就此展開

在每一個關卡的一開始，玩者可以用類似配樂的方式「調配」出您在這一關中所要使用的法術。玩者會在遊戲中找到各種各樣的魔法物品，但這些物品不是像一般遊戲中那樣，讓人使用或是裝備用的，而是構成各個法術的元件。透過Portmanteau這個「配樂台」的設計，可以將魔法物品擺在Chaos、Neutral、或Law Talisman上，製造出不同的法術。就算是用同樣的物品，只要排列的順序不同，出來的法術也就不一樣。這可以說是繼經典角色扮演遊戲《創世紀》（Ultima）之後，最具原創性的一個設計。

設計小組在遊戲中也設計了一本魔法百科全書「Grimoire」，玩者可以在其中找到任何您想要知道的遊戲資訊，包括對整個魔力世界的介紹，以及怪物、法術、魔法物品……等等，應有盡有。

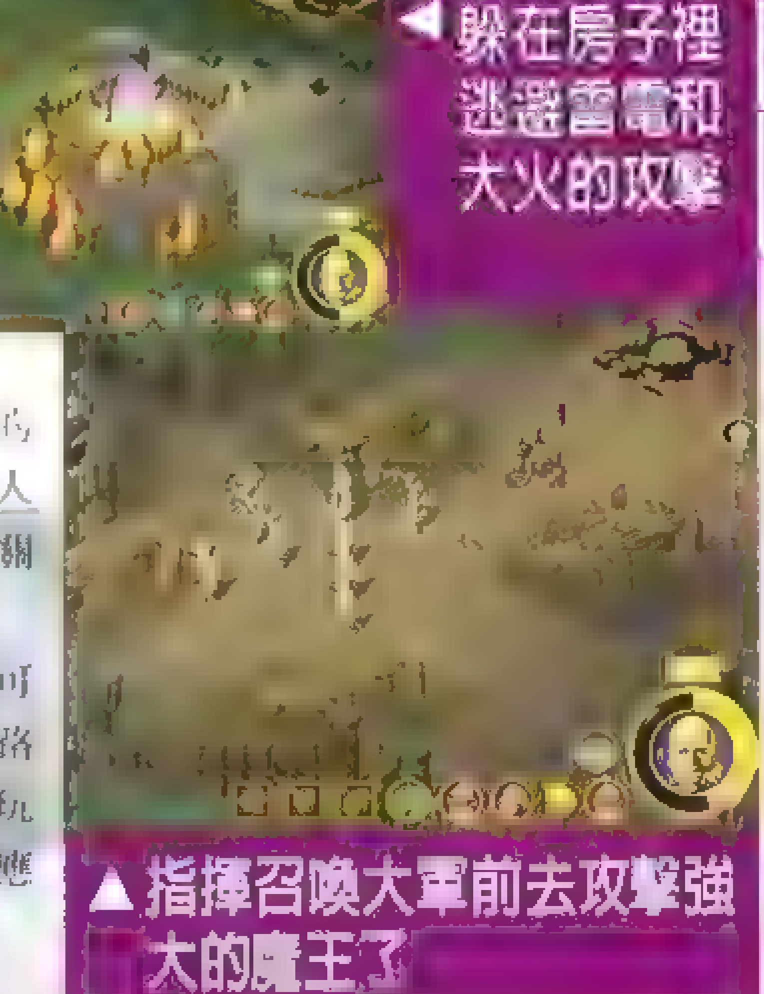


▼透過「配藥台」的設計，可調配出不同的法術

超棒的聲光效果

遊戲最精彩之處就是聲光效果了，雖然本遊戲並沒有用到高彩模式（可顯示65000種顏色），但是在優秀的配色和細膩動畫之下，反而能展現出完全不遜於高彩模式的效果，可見得美術人員的功力，才真的是決定一款遊戲的畫面成就的關鍵。音效在配合畫面的工作上可說是相當的稱職，尤其是在深更半夜玩的時候，那些殺戮聲和法術的轟隆聲真的很驚人（與喇叭的品質無關喔！

最後，本遊戲可以讓玩家上網際網路與來自世界各地的玩家對抗，這也是因應時代的新趨勢。



◀躲在房子裡逃避雷電和大火的攻擊

▲指揮召喚大軍前去攻擊強大的魔王了

流氓大亨 Gangsters

發行時間／1999年3月

教父重現江湖

愈為民主開放的國家，黑道的勢力就愈為猖獗，而更另人氣結的事，這些黑道在這些國家中能有更多的[illegible]。在不法勾當的另一面，則是這些黑道人[illegible]業，以[illegible]掩飾[illegible]面[illegible]的[illegible]父[illegible]法[illegible]而且[illegible]不[illegible]人[illegible]的[illegible]一面，尤有甚者，黑道勢力大量寄生於各個地方派系之中，經由選舉[illegible]地方[illegible]各個民主國家[illegible]比比皆是，諷刺的是，[illegible]這個自詡為民主典範的國家最為嚴重。

《流氓大亨》這一款遊戲[illegible]的是[illegible]人的角色，但是藉由遊戲寓教於[illegible]的功能，每個玩者反而更能明白這個社會中黑暗的一面，並且做為警惕。

貧民區的一角，到處都是斷垣殘壁

您的手下將對手的一個據點炸掉了



1920年代的美國貧民住宅區，電車軌道就在住宅間穿越



玩者可以用多視窗觀看各個手下執行任務的過程

義氣彰顯，黑白兩道縱橫

[illegible]

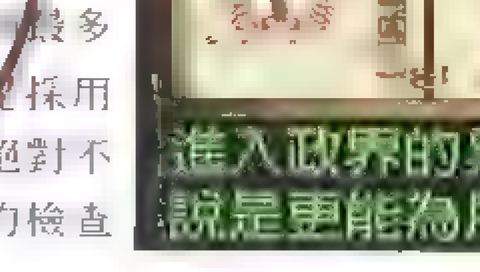


▲人員的管理是很重要的一環

[illegible]要[illegible]地[illegible]的[illegible]有人[illegible]您要彰顯[illegible]講義氣[illegible]結、合作的一面，使社會大眾改[illegible]

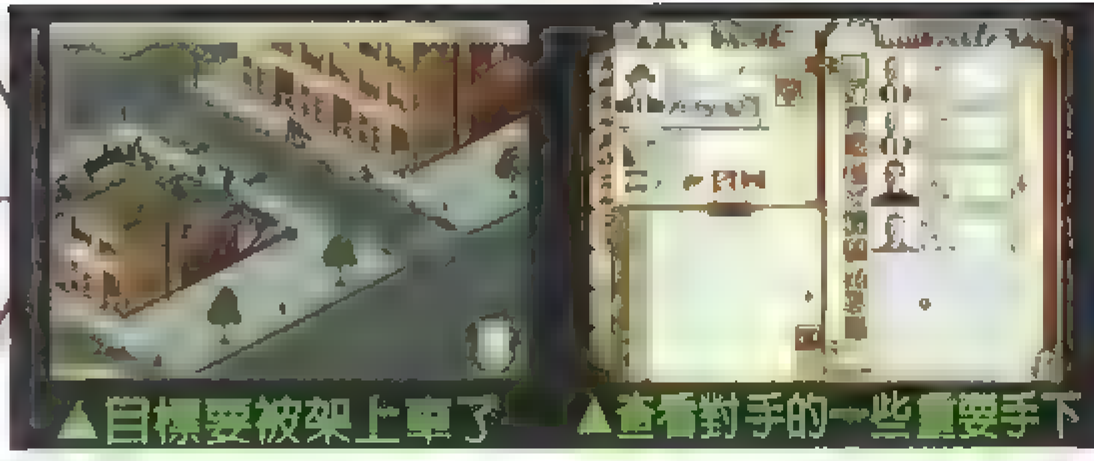
[illegible]戲，遊戲可分[illegible]方面[illegible]以及整個[illegible]是要[illegible]城市[illegible]事業而國，也會在城市中遇到很多[illegible]的敵對幫派，即使您是採用不法的手段幹掉對手，也絕對不能被[illegible]的檢查[illegible]成為一個成功的黑幫教父。

《流氓大亨》的故事和時代背景是1920年代的美國，當時在真實世界中正是卡彭



進入政界的黑幫可以說是更能為所欲為了

等超級教父叱咤風雲的時代。遊戲是以「New Temperance」這個虛構的城市為場景，明眼人一看就可看出，這個城市簡直就是芝加哥市的翻版－目無法紀的黑道在光天化日之下猖獗肆虐，禁酒令下的私酒交易不斷，警界和政界有大批的人和黑道狼狽為奸掛勾，對於玩者這位很想有一番作為的小角色而言，這簡直就是個天堂！

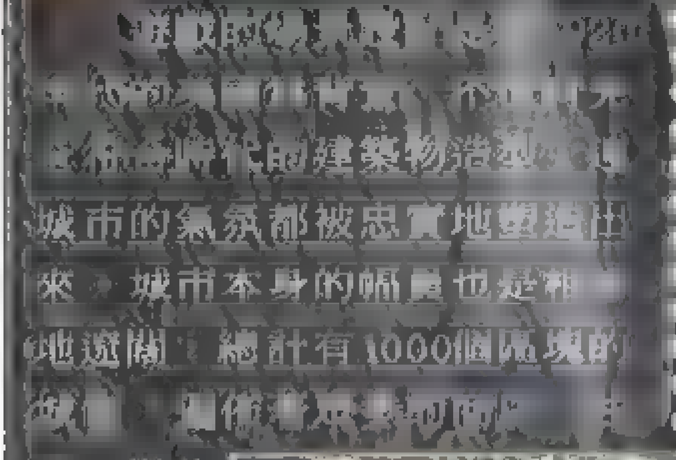


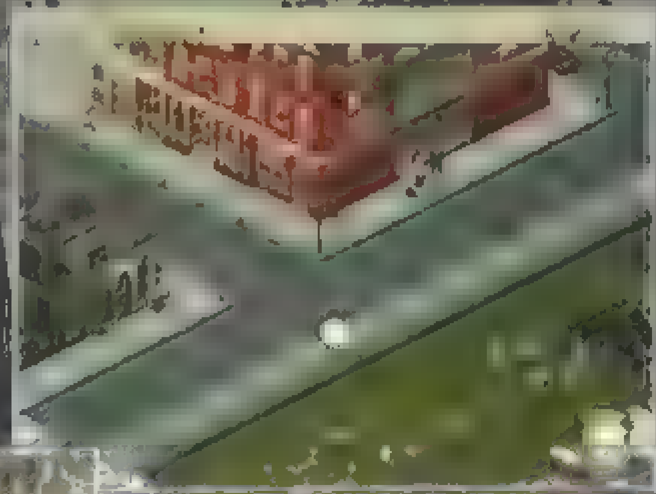
▲目標要被架上車了　▲查看對手的一些重要手下

以1920年的美國為遊戲背景

城市的氣氛都被忠實地塑造出來，城市本身的幅員也是相當地遼闊，總計有1000個區塊的……

……中包括了2000位市民、……商店或公司行號的老闆……

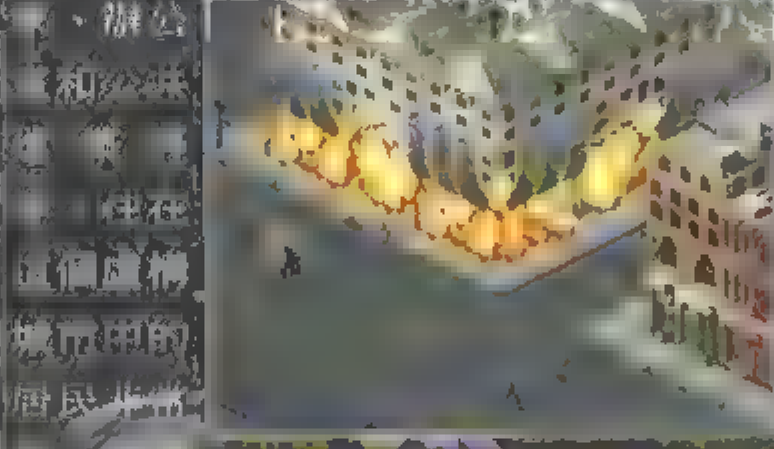




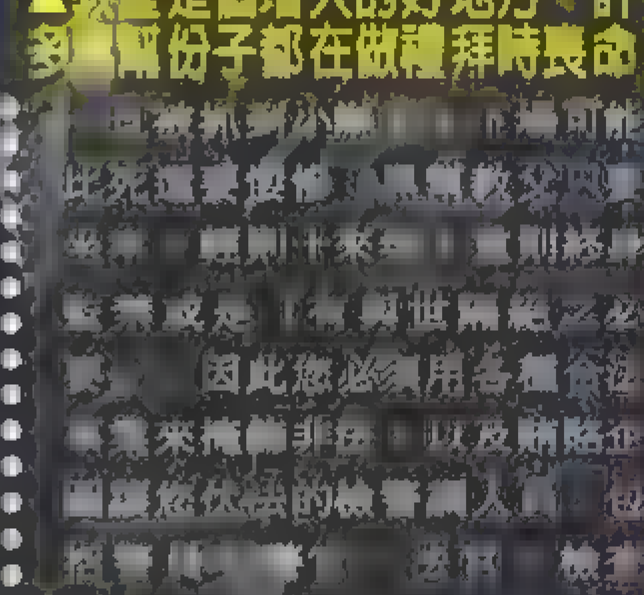


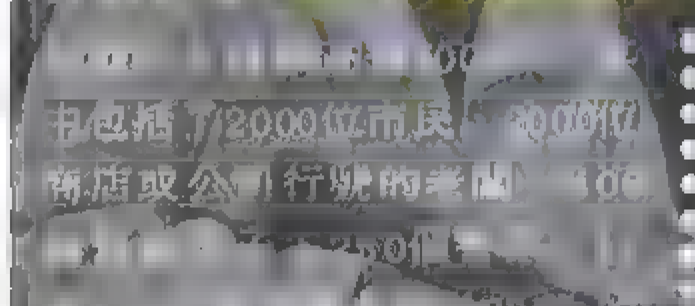
▲您的手下在街角亮出傢伙，準備要堵人了

▲教堂是個堵人的好地方，許多幫派份子都在做禮拜時喪命



整棟大樓都被炸垮了



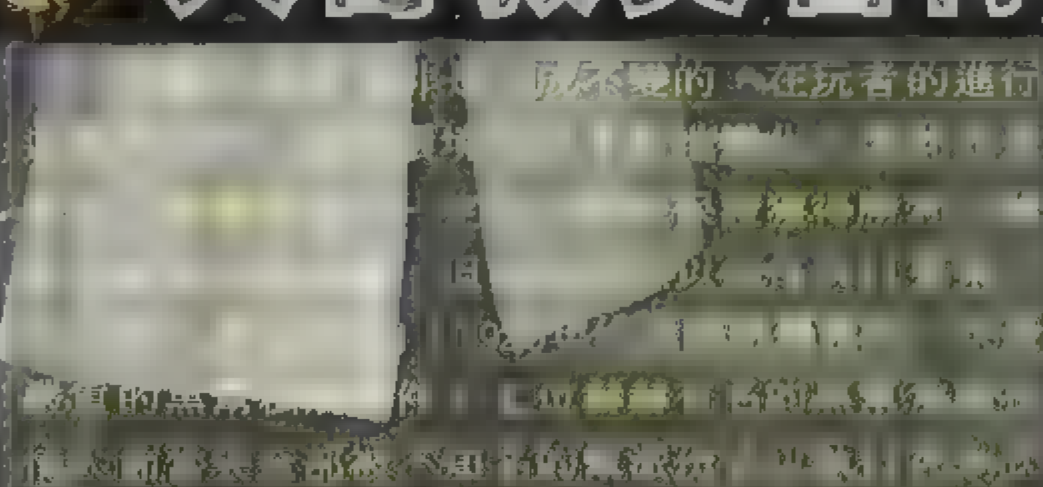




為您的手下配備最新式的武器



大哥教父看你出頭天



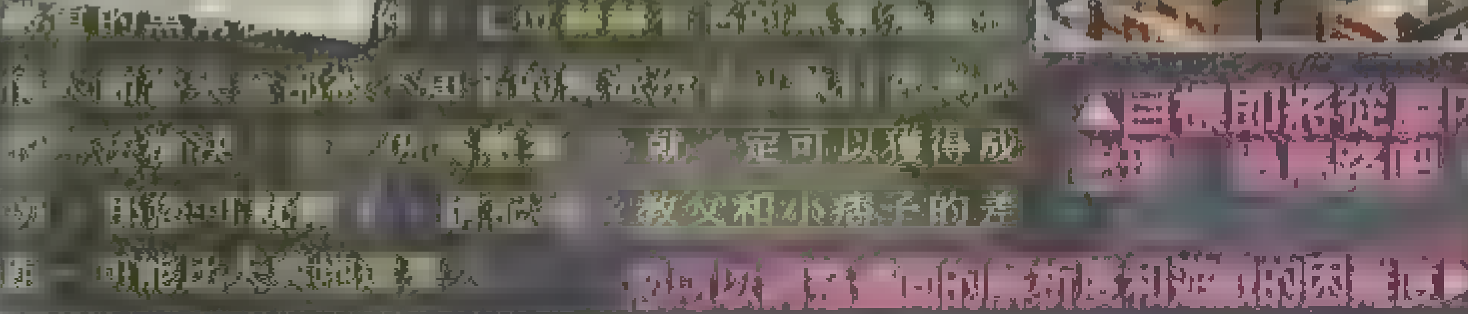




▲目標即將從屋內……



▲賭場裡又多了一些賭客



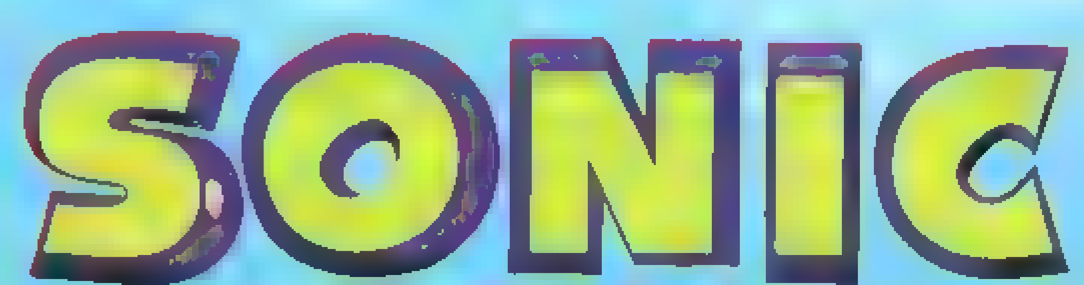
NEW GAMES STATION



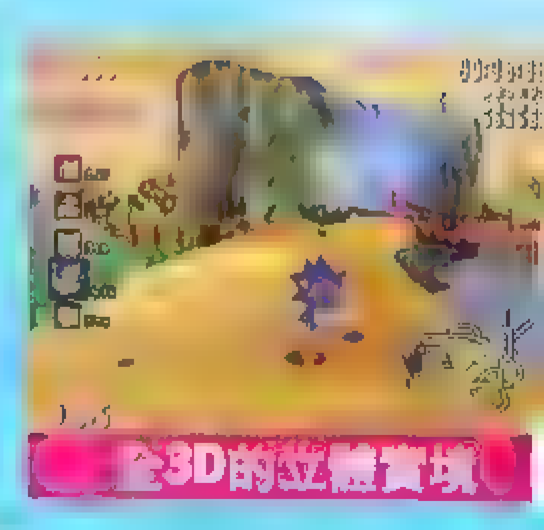
狂刀橫掃維京魂
怒火烈燒七雄淚
維京之怒
Rage of the Vikings
SAGA
榮獲國際EMMA組織評選為年度最佳即時戰略遊戲
七大種族
Inter wise
英特衛
CRYO
CRYO三劍客 玩家3重樂
只要購買CRYO三劍客任一款遊戲，馬上享有三重樂趣....



魔幻上市！
CD-ROM
魔戒
RING
榮獲國際EMMA組織評鑑為
年度最佳冒險遊戲
「UPMOST 3D Banshee 16MB 顯示卡」發現金800元
再以超低價購買你鍾情的英特衛遊戲。
還可以參加驚喜抽獎，送你「UPMOST 3D Banshee 16MB 顯示卡」、「UPMOST 3D音場環繞組合」、
「柏德之門遊戲」和空運來台的「CRYO遊戲週邊商品」...獎品豐富，中獎率高！
arxel tribe
Interwise


SONIC




全3D的立體實境


可分割4個畫面對戰


可愛的立體人物



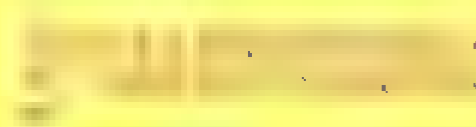


體驗 Disney Interactive 全新的3D動作遊戲

蟲蟲危機電腦遊戲光碟

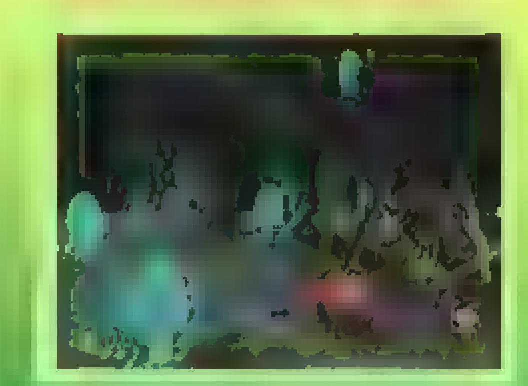
蟲蟲危機













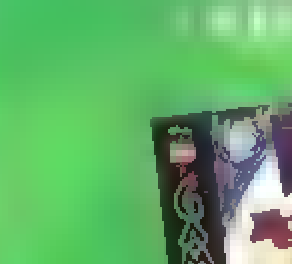




















台灣地區授權代理發行
憶弘國際股份有限公司
TEL:02-22189808 FAX:02-22189801




楚漢の光輝


中國第一位平民皇帝的血淚戰史


真龍天子演義

太極

第一部和中文電腦遊戲同名之漫畫

看劉邦的小時候

看項羽的少年時

看草莽英雄如何揮軍逐鹿中原

看市井平民如何建立大漢天朝

楚漢の光輝

二月春節三套件全省福氣上市

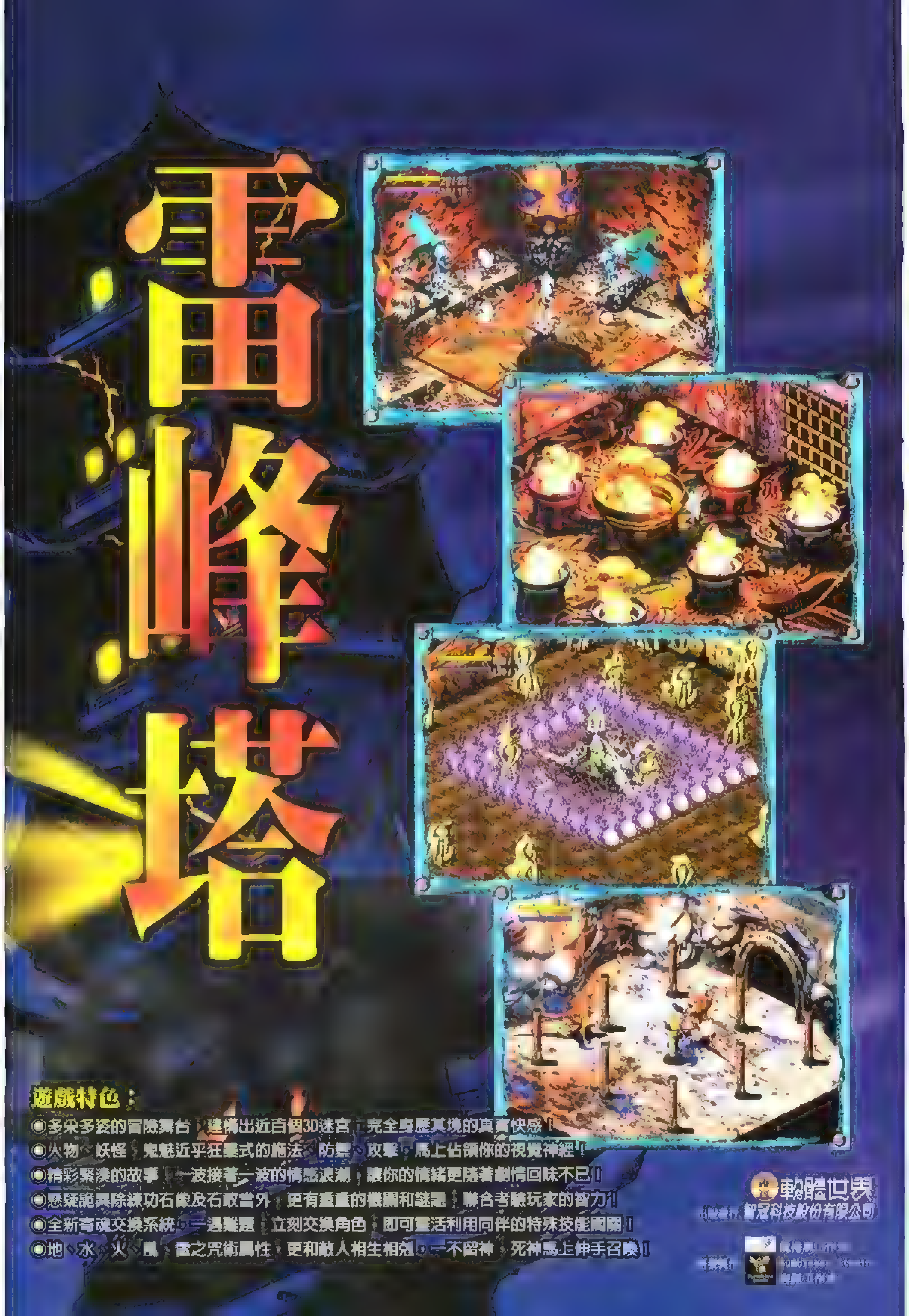
買 送 漫畫 送 小說



四大金剛全帶回家
運道亨通獎上加獎
四大金剛
風調雨順
八十八年一路發
TGL
預定出片
2/11
風
無盡の宿命
守護者之劍外傳
太極工作室
調
楚漢の光輝
呑食天地IV
中國第一位平民皇帝的血淚戰史
2/11



任何妖魔
都別想阻止我!!
中國五千年來最淒美、最壯烈的愛情物語
電玩界五十年來最豐富、最震撼的「ARPG」大作!!


雷峰塔
遊戲特色：
◎多采多姿的冒險舞台，建構出近百個3D迷宮，完全身歷其境的真實快感！
◎人物、妖怪、鬼魅近乎狂暴式的施法、防禦、攻擊，馬上佔領你的視覺神經！
◎精彩緊湊的故事，一波接著一波的情感浪潮，讓你的情緒更隨著劇情回味不已！
◎懸疑詭異除練功石像及石敢當外，更有重重的機關和謎題，聯合考驗玩家的智力！
◎全新奇魂交換系統，一遇難題，立刻交換角色，即可靈活利用同伴的特殊技能闖關！
◎地、水、火、風、雷之咒術屬性，更和敵人相生相剋，一不留神，死神馬上伸手召喚！
軟體世界
智冠科技股份有限公司


佳男女主
哇！好高興哦！雖是並列第一，但還是證明女人最有魅力♥
1
雪兒
小青
喲！大家都不嫌我的年紀，好感動哦！
嘻！自古英雄難過美人關，第四名也是可以的啦！
不過，我好歹也是主角給點面子嘛．．．
4
許夢蛟
敗在兩位水姑娘的手上，在下感到非常的榮幸
3
易水寒
我．．我是火神了吧
ㄟ！ㄟ！ㄟ！我不是縱火狂啦！
7
祝融
雷峰塔第一階段票選結果
出爐囉！！

研發製作 龍捲風工作室 Bumblebee Studio 海豚工作室

總發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司

玩家明信片如雪花般飛來，「雷峰塔」也在爆竹聲中隆重登場，

快被明信片淹沒的「雷峰塔」眾英雄俠女們，在努力爭取排名之餘，

依然熱情的向玩家們說聲

謝謝您的支持!



為了感謝各位玩家對「雷峰塔」的大力支持，「雷峰塔」角色人氣大票選決定延到 三月底啦!

只要把你最神聖的一票，投給在「雷峰塔」遊戲中你最喜歡的妖怪、神仙或是英雄俠女等，

你就有機會得到「雷峰塔」遊戲一套！

在二月底前，只要你將「雷峰塔」中最受你喜歡的人物名稱及理由，寫在明信片上，註明姓名、電話、聯絡地址、身分證字號，寄到《高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓國內課收》

你就有機會成為最幸運的人之一哦！

英雄無敵III

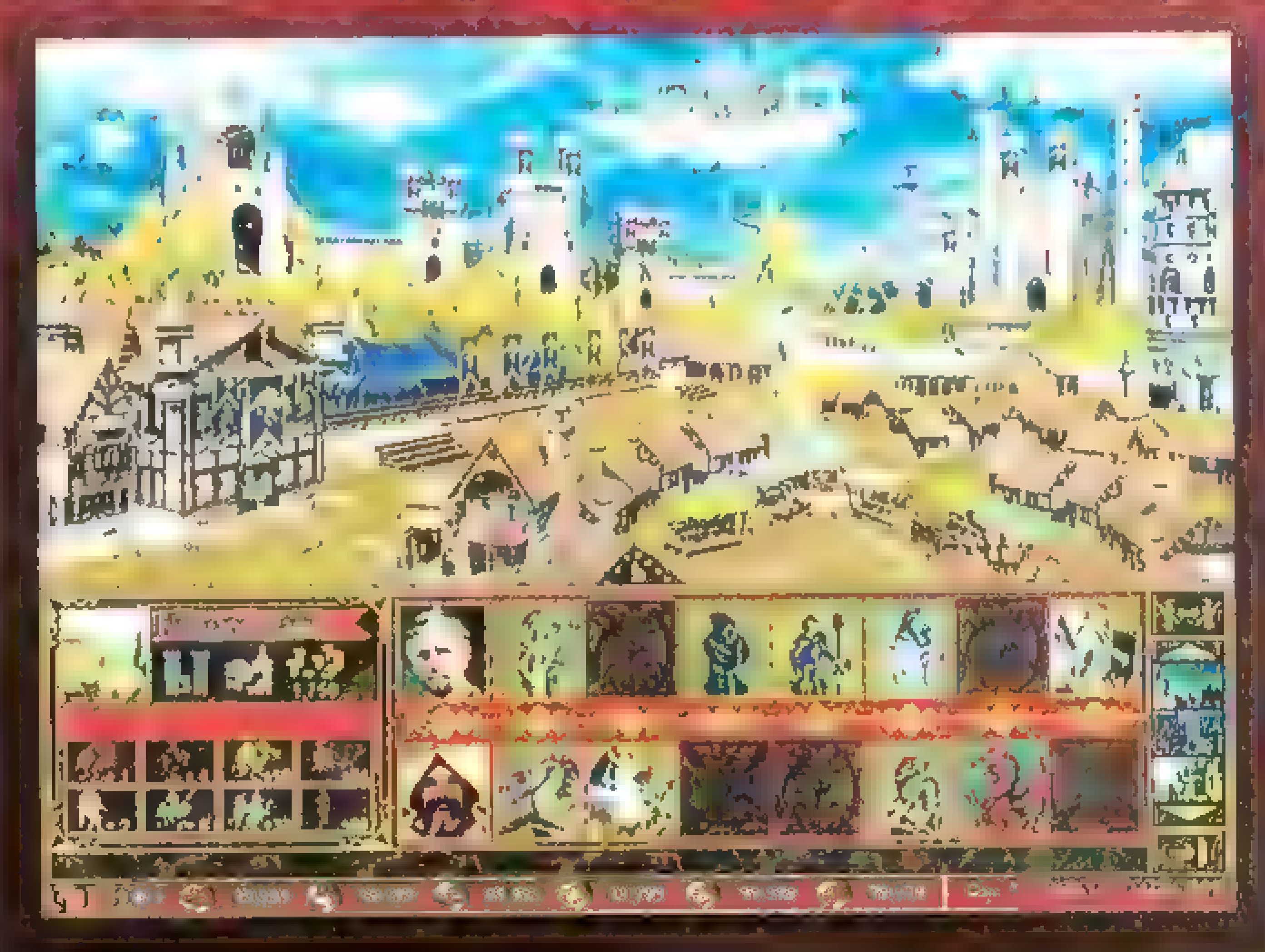
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

史詩般的戰略遊戲





800×600，16-bit high color





COMPUTING

歐樂影視國際股份有限公司

台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291

http://www.playerhouse.com.tw

“年度最佳策略遊戲”

異形 群襲

無聲無息 無影無蹤

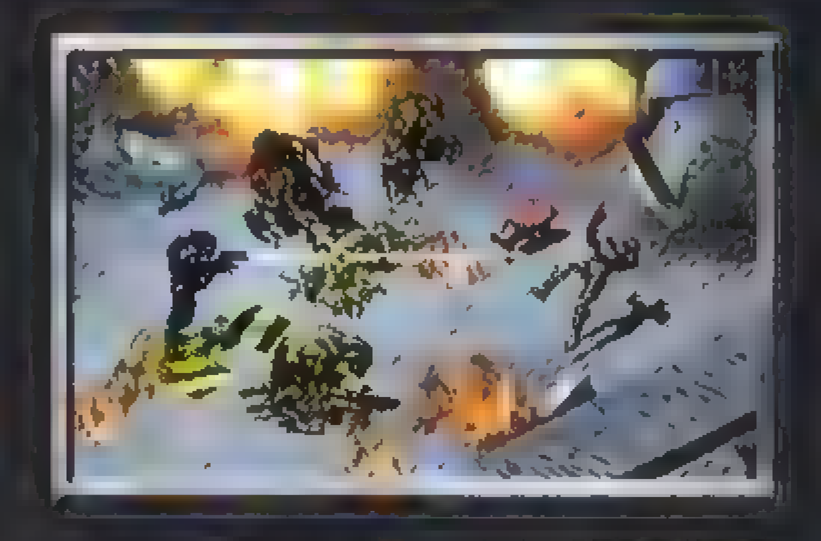
你祇有0.01秒可以恐懼喘息……

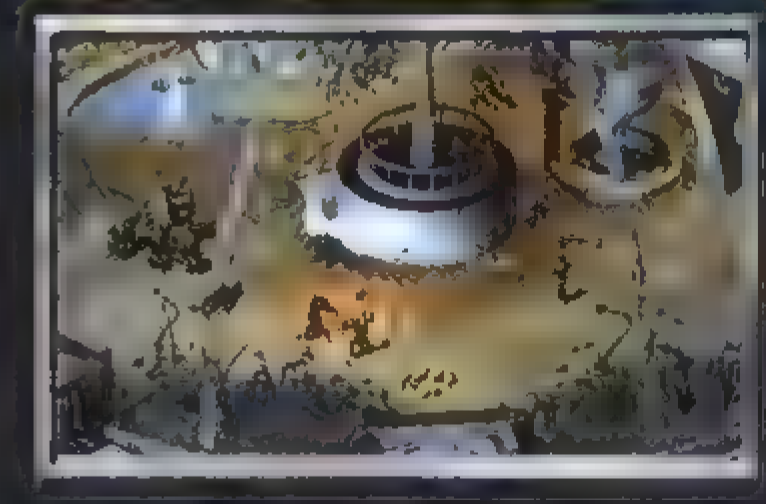
100%動作震撼 200%即時樂趣

- 物理學家、醫師、技師、戰士，你的隊員破關殲敵
- 5個殖民基地，的佈局設計
- 個劇情任務，攻擊、撤退、探索、誘敵、解救
- X-Com Style同步即時引擎，絕對不同凡響
- 超強AI功能，隨機組合，絕對快速即時的挑戰
- 對戰或連線合作殺敵

enemy infestation

E.I.特戰隊









歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com.tw

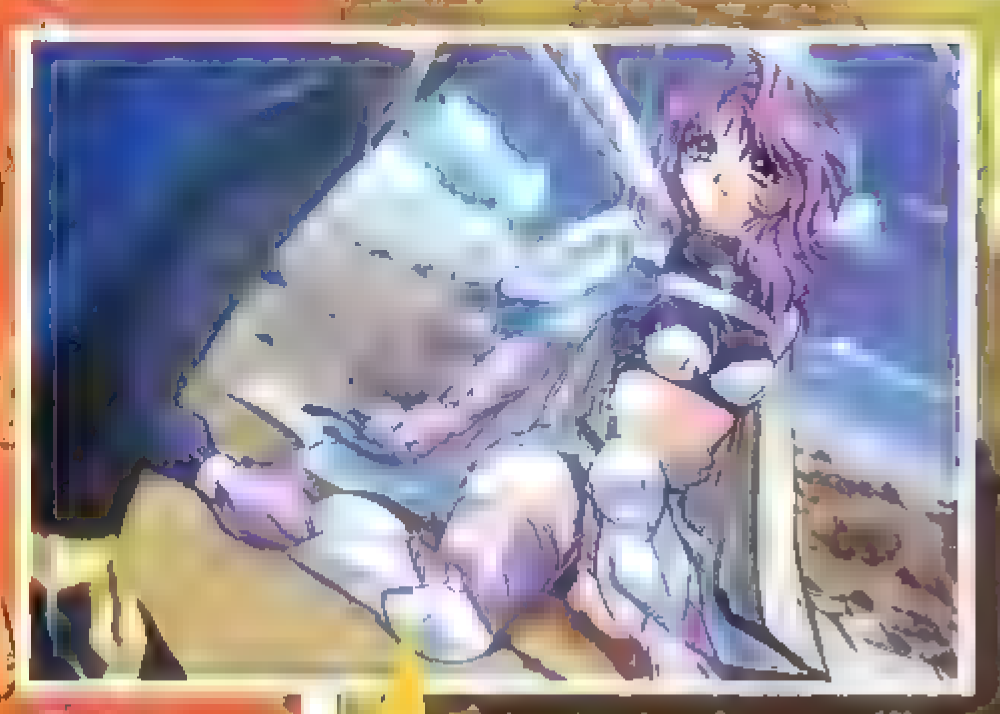
Panasonic.







Castle Fantasia
キャッスルファンタジア
聖魔大戦
Game Info!!
遊戲類型 戰略&AVG
價格 8800日圓
發行公司 Studio e・go!
VOICE
救世主再現
聖魔大戰
CASTLE FANTASIA
CASTLE FANTASIA
CASTLE FANTASIA



超級「特攻」小組來囉！



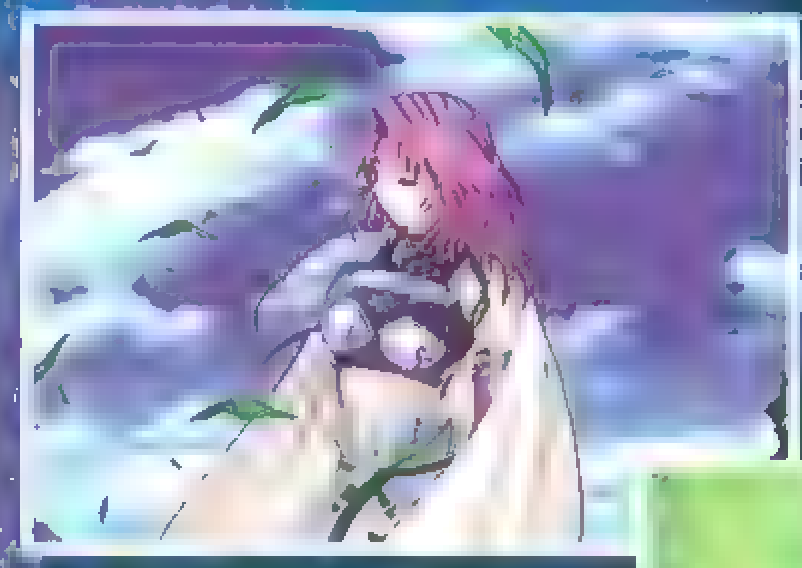


豬心、鴨心、狼心，不如吃顆粉紅心！





令人感動莫名的開頭動畫

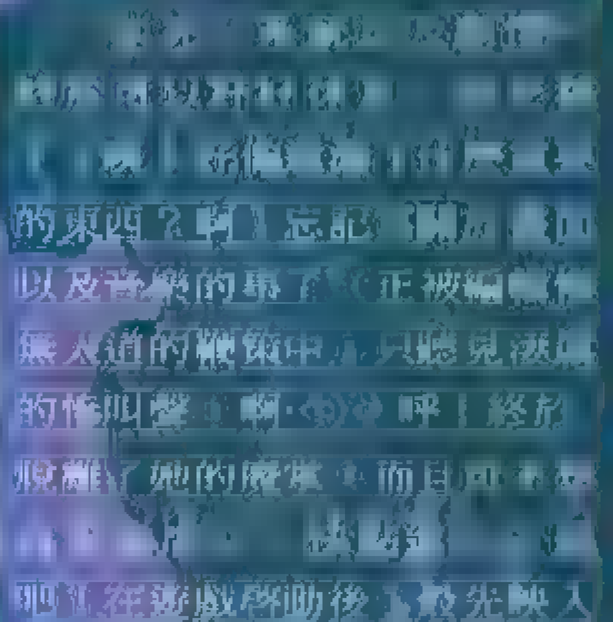


[illegible]到[illegible]會得我都已[illegible]題曲總得滾瓜爛熟了[illegible]除了開頭的主題曲外，遊戲中還會根據

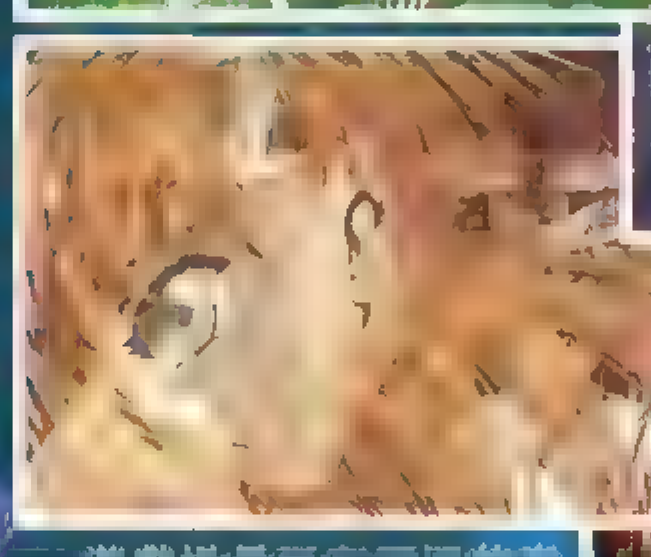


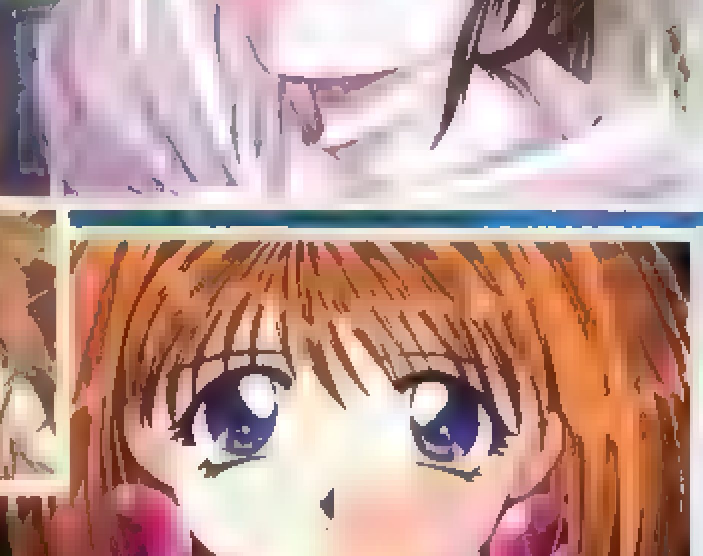
[illegible]有的[illegible]只不過[illegible]只有在戰鬥時以及××[illegible]





[illegible]的東西？[illegible]忘記[illegible]以及音樂的專了（正被編[illegible]無人道的嚴衡中，只聽見淒厲的慘叫聲：啊～～！呼！終於擺脫了她的魔掌，而且[illegible]那就在遊戲啟動後，最先映入[illegible]的開頭動畫可不是蓋的，就如欣賞一部卡通動畫般，大略是在訴說這遊戲的劇情，以及角色介紹，再加上[illegible]好聽的主題歌，真的是百看又聽不厭（筆者我就看了不[illegible]





遊戲過[illegible]而[illegible]錯的配樂，值得[illegible]重點來了，這遊戲既然



[illegible]

[illegible]的就變強了（以上是我[illegible]總之愛情度升[illegible]

升級後在狀態畫面左[illegible]畫面也會有所變化，表[illegible]對主角愛情值的高低）[illegible]以SS的一款名作，就是大名鼎鼎的『櫻花大戰』（這是筆者[illegible]如果各位覺得像的[illegible]拍拍手來支持我吧，啪[illegible]謝謝！謝謝[illegible]敵方角色很『肉腳』[illegible]一擊就解決了[illegible]但[illegible]死喲，在此筆者建議[illegible]字排開[illegible]橫線地同步[illegible]

敵人自然一個接一個跑來自投羅網[illegible]



遊戲小語

[illegible]

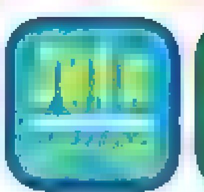


／先原弘

散櫻

Game Info!!

遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	C' s ware








離奇殺人事件之謎

大正初年，正是歐洲大戰軍事特需而經濟市場蓬勃發展的新時代。以紡織業起家的富豪櫻澤智哉，在遠離都心的小山上、起名櫻御殿的私宅裡，被發現遭人斷首倒吊於庭裡的櫻花樹下，揭開了這場謎般悲淒事件的序幕。為了調查整個事件的真相，長年在外地求學的櫻澤家次女～櫻澤智佐登，與長女櫻澤美智葉的未婚夫、白石實不約而同的來到櫻御殿裡。櫻御殿內怒放的櫻花，卻掩蓋不住人心的邪惡，在與外界隔絕的狀態之下，第二、第三起的殺人事件卻接連著發生。顯而易見的，真兇有可能是這宅邸之內的任何一人。在單純的櫻御殿裡，複雜的人際關係中，到底兇手的真意為何？枝上片片墜落的櫻瓣，是否正象徵著櫻澤一家的命運呢？



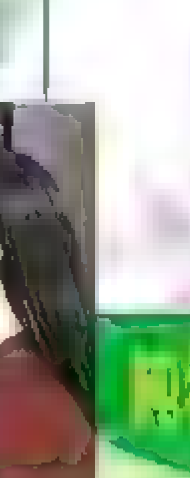
▲又怎麼啦？

◀智佐登登場！

純和風高知名度的系列作品

這也是C' s ware公司經過了三年的時間，談不上最成功、倒是知名度卻頗高的『禁斷的血族』系列的最新作品。其實筆者個人以為，要把它與前二作歸類成同一系列的作品是很牽強的，至少它們的內容、系統上實在看不出有什麼相類似的影子了，難道就只是說故事都是發生在一座豪宅之內、都養著幾個女傭就算是了嗎…？算了，反正既然人家都這麼說，我們就姑且這麼聽吧！

與前二作最明顯的差異該算是，由洋式劇風一轉而成本遊戲的純和風。或者是筆者較偏好日本文化吧，個人也當真相當喜歡這種懷舊的風格，特別的是，由於時代背景的關係，遊戲裡出現的文字訊息也相當地咬文嚼字、興味盎然，至少比起那類老是學園、偵探的要有意思多了。特別是全劇共分成六段章節，而每段之間的標頭文字都是引用諸名人文豪的詞句，如夏目漱石、川端康成等等，好像還真有這麼回事哩。









▲嘿！叫我女巡按吧…



優點很多、缺點倒也不少

另一項更吸引筆者的特色，就是C' s ware向來引以為傲的『多重玩者視點』系統的導入。就是說玩者在進行遊戲時，可以同一時間選擇要由智佐登、或是白石實等二種不同立場的觀點來察看整個事件。這比起如『Desire』、『EVE』等用輪替更換的同類型遊戲還要高明些。不過這麼一來，在整個劇情的佈線上也就顯得格外重要了。遊戲的系統設計也相當簡潔，基本上只要在整座屋內不停地移動，與其它角色對話、交流以獲得情報就可以完成整個遊戲。移動方式也相當簡單，整座櫻御殿就是張鳥瞰平面圖，只要以滑鼠單點一下便可前往所要前往之處。而更貼心的是，在哪些會發生事件與對話成立的房間裡，依主角的不同會以智佐登紅色、白石實青色來預先標示，玩者不必再像無頭蒼蠅般地浪費時間四處亂逛。因此，就單以本系列作品而言，筆者認為『散櫻』在遊戲題材、系統介面的變革上都可說是相當成功的。

▲有這種女傭我也要請一個…

▶嚇…還真是恐怖…

好聽話總是說在前頭，接著就該讓我們來檢討它的不足之處。筆者原先可說是以期待滿滿的心情來玩這個遊戲，一口氣便將它給玩到Ending，或許是期望過高吧，取而代之的竟是如此莫名的失落。究其表現不佳的最大原因，應該還是出現在劇情的安排上。如前所述，要能詮釋出多重視點的精妙之處，劇情必當先經過巧妙的安排與構思。但在本遊戲之中，非但沒有令人拍案叫絕的橋段，甚至連劇情的高潮起伏也都欠缺，更遑論多重視點會如何撼動人心了。撇開平鋪直敘的內容不說，遊戲的劇情長度也嫌過短，用以吸引玩者的圖形更是少得可憐。再者，C' s ware老有著文字敘述又臭又長的傳統，在本作裡雖已有改善，但還是有略嫌冗長之處。最後總算還有個多重結局的安慰獎可以表揚一下，不過勸您還是別抱著太大的期望。

總而言之表現仍嫌不理想

遊戲美術部份雖不如『Releaf』那般精雕細琢，但也還在可接受的範圍。擔任本遊戲原畫部份的，是曾在該公司的作品『愛が見えはじめたら』中的『京都戀愛慕情』單元擔任原畫的うちだ・まさたか先生，大家應該都可以看出他在各方面都有著長足的進步才是。音樂上支援了PCM與MIDI兩種規格，當然少不了的是還有全程配製的語音。筆者所購入的是初回限定版，裡頭還附贈了一組六張的站立式桌曆，有興趣的人可以參考看看。最後再給您個建議，若您玩遊戲就跟筆者一樣挑三撿四、囉哩叭嗦，那您還是省省；若您是『禁斷血族』遊戲迷的話，倒是不妨可以一試。



終於水落石出





全新的風格與架構讓『禁斷血族』是別再添新意。緩慢的行進步調、鬆散的劇情結構是為美中不足之處。

ほたる

HOTARU

Game Info!!

遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	BELL-DA

VOICE 有　18禁

喪失記憶的主角背後，究竟隱藏了什麼樣的秘密

▲一切故事由此開始

▼不會吧？把口水擦擦…

藤原宗清，是個年方二十出頭、在某大學哲學系裡任職教授的天才科學家，年少得志兼之才華洋溢，在學校裡自是備受女學生們的愛慕，過著人人稱羨的神仙般生活。然而上天總是嫉妒英才，就在某日，宗清在交通事故中，被向來愛慕他的學生豪御寺葵給當車撞個正著，豪御寺葵心裡當然滿是悔恨，並趕緊將他送往豪御寺家所經營的大醫院急救。像是奇跡般地，宗清除了輕微摔傷之外，並沒有性命的危險。

雖然保住了一條小命，宗清卻又面臨了更大的改變～喪失記憶，然而與其說喪失記憶，倒不如說是換成了另外一個人來得恰當～從此他自稱是嵯峨宗清，乃是維持正義的無敵超人…等，性格彷彿方若無人。面對這種混亂的態勢，豪御寺家的長女豪御寺靜決心出面解決難題，卻引來因政治聯姻的未婚夫六波羅理的糾纏不休。在院裡擔任護士的次女豪御寺翼，再加上小女豪御寺葵，面對這美人三姊妹與錯縱複雜的院內人際關係，宗清卻在默地裡勾引起他最不想憶起的回憶。就在此時，出現在宗清面前的神秘女郎又是何種身份呢？整件事的發展方向至此已無法預測，而宗清背後的祕密究竟是…？

御寺靜　27歲



●豪御寺家的長女，和醫生六波羅理有婚約

豪御寺翼　25歲



●豪御寺家的次女，不知為何會擔任護士

御寺葵　20歲



●豪御寺家的么女，一直愛慕著宗清，也是開車撞傷宗清的人

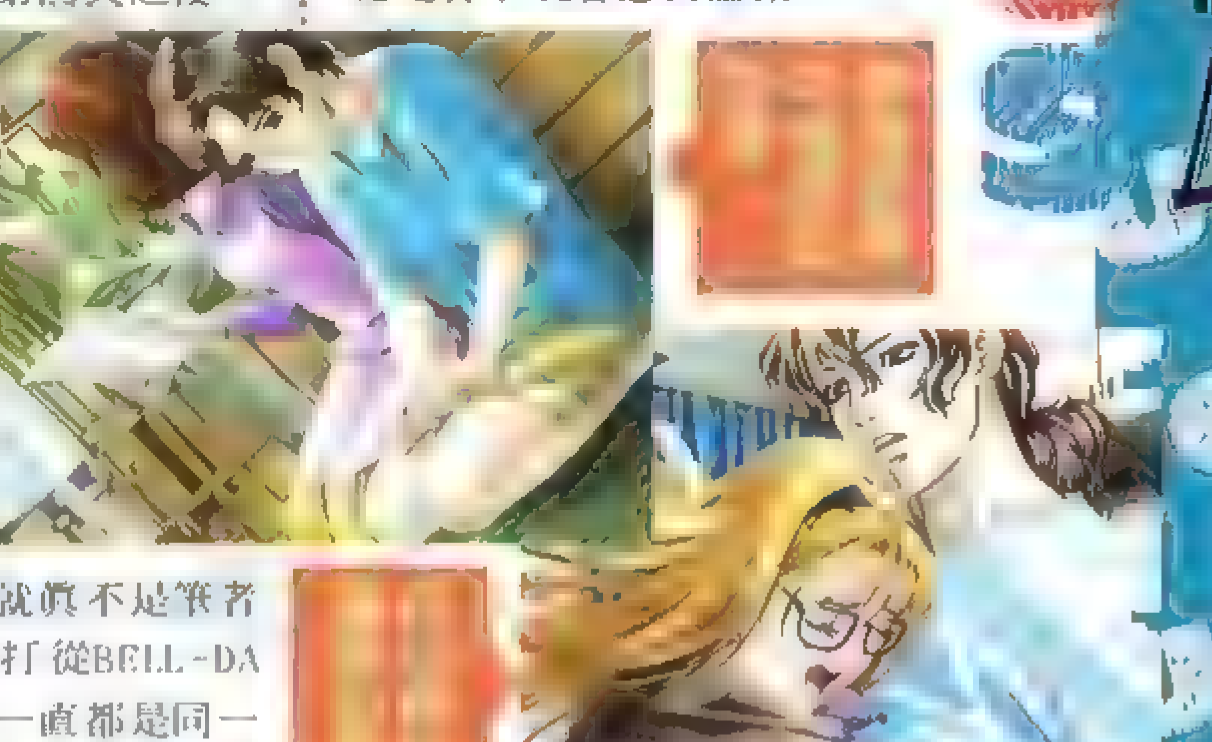


▲太受歡迎，老被騷擾，傷腦筋！

一成不變的萬年介面

這是繼『Nineteen』、『リエゾン』之後，向來專搞AVG的BELL-DA公司，再次追求遊戲劇情極致的力作──『ほたる』在日文中，原意乃是指螢火蟲（這兒指的是什麼意思？是人生的蛻變？還是點亮自己？筆者也不清楚，大膽猜的），遊戲全篇圍繞著一個主題，藉著失憶的主角來『回憶超越時間的悲傷』。是幸哉？不幸哉？我想每個人於此都不見得會有相同的答案，還是得靠玩者您自行來體會。

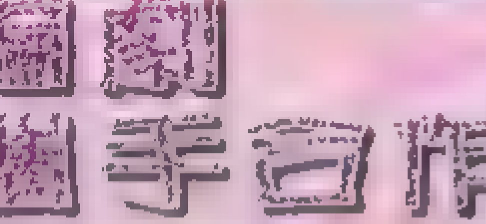
遊戲中一般可區分為午前與午後、夜間等三個時段，午前與午後可以有兩回、夜間則是有一回的移動機會。隨著玩者所到之處的不同，所遇見的角色與觸發的事件也不盡相同，並藉由對話的選擇，劇情也將延展得更加多彩多姿。特別是遊戲進行到第四天之後，整個劇情進入白熱化，一氣呵成直教人欲罷不能。看來這回BELL-DA的王牌編劇時泉和彥先生還真是卯起來幹了。至於遊戲的系統介面，那就真不是筆者愛嘮叨了，因為打從BELL-DA創社以來，用的一直都是同一套，就連包括記憶拼圖與打地鼠等小遊戲皆是套個圖後重複再用，不禁要令筆者反問，BELL-DA這種偷懶惡搞、畫地自限的作法究竟要到何時才肯回頭？雖說現行介面也並無什麼重大的缺失，但面對一成不變的遊戲模式，總是會令玩者意興蕭索。



漫畫八月薰與編劇時泉和彥再度攜手合作







但我們卻不得不承認，『ほたる』在美術方面所達到的成就，這當然也得歸功於，重量級的漫畫家兼原畫師八月薰先生無懈可擊的演出，這也是編劇時泉和彥與原畫八月薰自大受好評的『Nineteen』以來，萬眾期待的第二次黃金搭檔。特別是在八月先生的筆下，賦予了劇中每位角色躍動的靈魂，無論是豪御寺葵的天真不做作、還是豪御寺靜的內心掙扎，都可謂是入木三分，特別是再配上生動的語音，更是將玩者的情感百分百地帶到了遊戲之中。在音樂方面，則是統一採用MIDI規格發音，雖不如上頭美術表現那般精彩，但只要您有張還過得去的音效卡，相信也都還能得到不錯的享受才對。遊戲的結局多達七種，真玩不出來也別擔心，BELL-DA向來都很慷慨，BMP格式的圖檔就直接放上光碟，英雄氣短想偷瞧一下的玩者請自便。

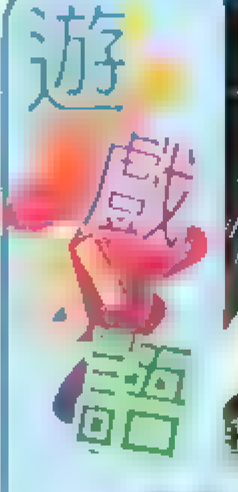
整體而言，『ほたる』算是一部相當成功的作品。雖然仍舊無法跳脫傳統的窠臼，但其在美術、編劇上的用心，卻是遠超過一般市面常見的泛泛之作。且不妨放下煩心，暫時忘了自己，就如同那嵯峨宗清，劇裡戲外、海闊天空任您逍遙吧！

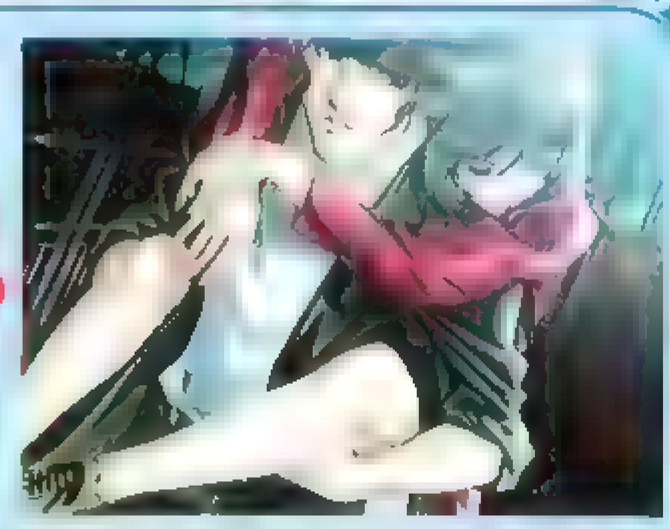


▼詐死獲取美人心

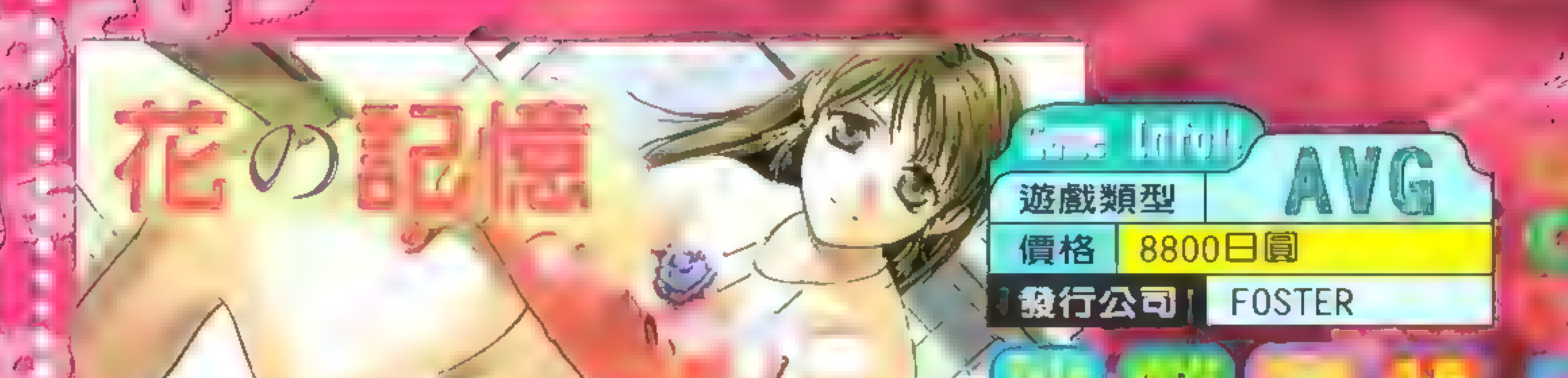


遊戲心語





絕佳的劇本、一流的旋律，真是屬於驚人的手筆……什麼都別想，什麼都別說，進去體會由自己所親自玩下去就對啦



遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	FOSTER

了不起！竟能出到四代！


新車展示會的模特兒－範子


剛踏入社會的年輕OL－優子

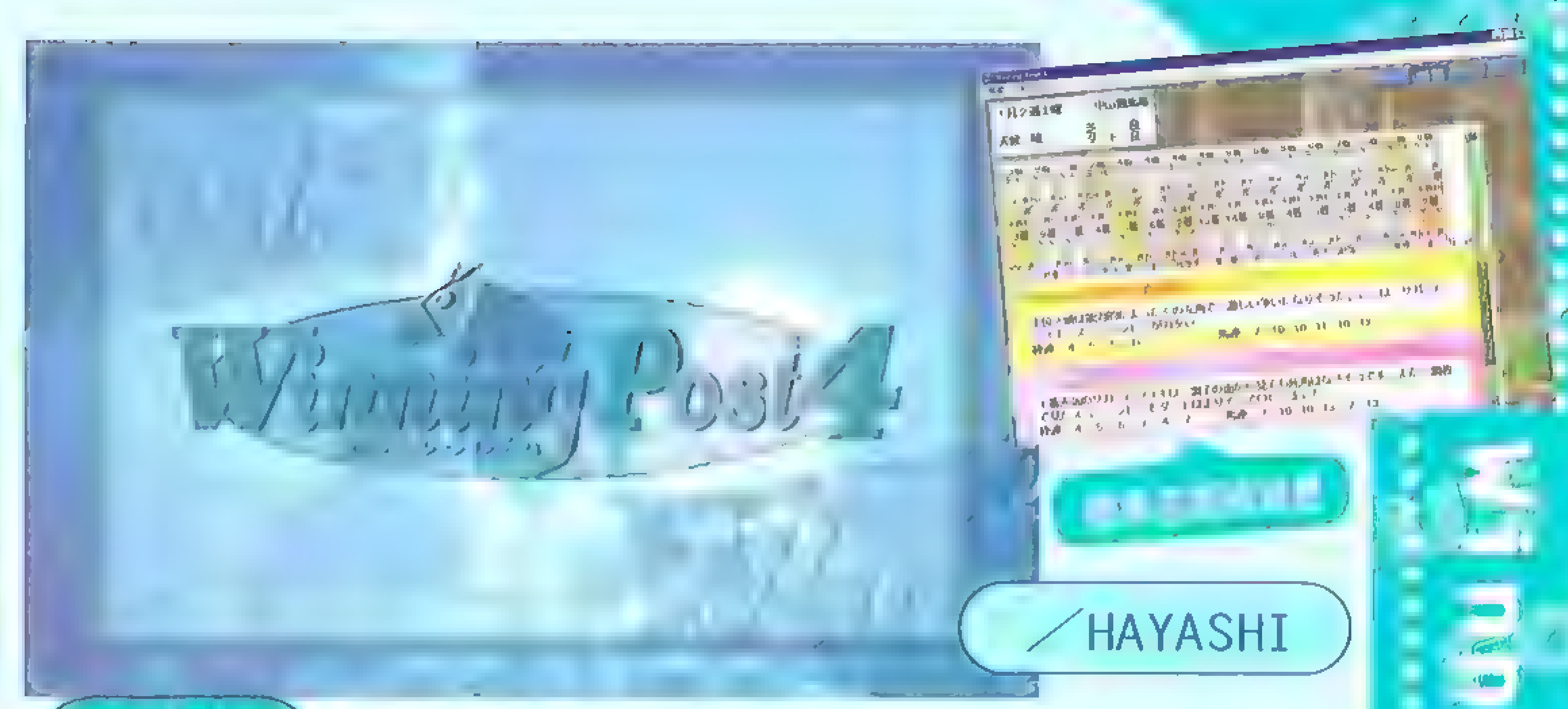
純粹欣賞圖片的遊戲

說到花片的劇情，咦！劇情！我怎麼好像沒看到有什麼劇情，是我功力太差沒發現到嗎？原來不是，這遊戲就是這樣了，根本毫無情節可言，根本只是一款為了H而H的遊戲。就算遊戲裡頭有五位女主角，但是其各有各的遊戲流程，根本就完全不相干。不過，說她們之間毫無關係好像也不太對，就拿和美與由紀來說。和美是一位職業作家，而由紀是一名有潔癖的女警，乍看之下應該沒啥關係嘛！可是，問題就出現在和美她老公身上，在和美篇時，因為選項的關係，和美會和她老公在路旁的巷子裡就……，在這時，由紀就剛好到這附近巡邏時發現這件事，當場就來個「三人行」了。而在由紀篇時，由紀卻是和美她老公外遇的對象。所以硬要說她們之間沒有關係，可是卻還是有一點點的牽連存在吧！遊戲進行方面，每一位女主角都有三種結局。要全部都玩完的話也不難，只要花個一小時左右就可欣賞所有的CG圖鑑了，嘻嘻！因為每個人從頭到尾也才只要按兩次選項就可看到一個結局畫面，這樣夠快了吧！音樂方面也沒什麼好提的，就只能以平淡無奇這句話來形容它了，所以玩家也不須抱著太大的期望。



遊戲心語

又是一款玩過就算的遊戲，玩一玩、抓抓圖後就可以準備放進倉庫裡封印起來了！



／HAYASHI

Game Info

遊戲類型	SLG
價格	11800日圓
發行公司	光榮

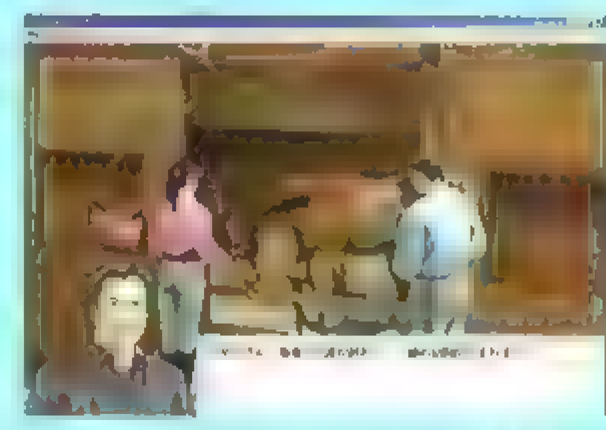
馬在人類歷史上扮演著極為重要的角色，不論是工作、食物、耕種、樂器、工具、交通、戰爭等各方面，都是不可或缺的。漸漸的，隨著工業、機械時代的來臨，馬在人類生活上的比重也越來越少了，到現在除了部份的地區仍須靠馬力來做交通或耕種之外，就只剩下賽馬這個活動了

Winning Post系列好評推出第四代



KOEI的『Winning Post』系列，在獲得好評之後，又再次推出新作～Winning Post 4（以下簡稱WP4），這次的遊戲比以前製作得更詳細、更精良。在內容部份，除了添增了1998年的最新資料外，對於日本以外的賽馬競賽也充實了許多，不但可以買賣海外品種，甚至也可以配種，另外也登錄一些在日本賽馬界有名的騎手，如岡部幸雄、柴田善臣…等。

對賽馬、養馬完全陌生的玩家可別一看到賽馬就拒而遠之，WP4對於遊戲中的所有指令以及基本遊戲流程在遊戲開始的第一年都會特別說明，而在遊戲中也安排了秘書、牧場管理者以及調教師（馴馬師）來當玩家的助理幫手，他們會適時提醒玩家，也會打點一切相關的事物，當然玩家也可以委託他們辦理。另外每週的馬界新聞更是讓玩家獲得全方位的賽馬及養馬資訊，這可是不輸給專門的雜誌喔！



▲太好了！母馬順利的生下了小馬

▲遊戲進行中的六個基本指令，在「馬」的項目中可查詢到馬的所有資料



◀到馬廄去照顧自己的愛馬

ゲーム FOCUS Winning Post 4





氏名 佐伯玲子
年齢 26歳
血液型 A型
出身地 神奈川県横浜市
性格 完璧主義。他人には優しい。
学歴 英国：O大学法学部卒
職歴 衆議院議員秘書

簡單易懂的登錄系統

在WP4遊戲中，玩家扮演榮為『馬主』（馬的擁有者），在一個擬真的日本養馬、賽馬世界裡，開始了『馬主』的生涯。

從最基本的買馬開始，而擁有自己的牧場，且訓練馬並參加各種比賽來獲得獎金、獎盃及名聲，最後成為賽馬界名人。

首先遊戲會要求玩家填具馬主登錄申請書，在這裡玩家必須自行輸入姓氏及名字，若是使用中文WIN95/98的玩家可得注意，因為遊戲要求玩家輸入全形的日文字，除非玩家用特別的軟體輸入日文碼，否則就得在日文WIN95/98下進行遊戲，當然若是載入存檔記錄就沒有關係了。再來需要輸入冠名，冠名可以馬匹性別或自家生產來做區分，玩家可自行選擇以什麼樣的冠名來冠在自己的馬匹名字」。接下來就是選擇助理秘書，遊戲提供了兩位秘書～椎野はるか（個性明朗、熱情的社會新鮮人）及佐伯玲子（才色兼備的有能專業秘書），各有特色，這會影響日後的各種安排行程及注意重點，玩家可以當作是不同的困難度來試試。最後是決定制服，包括樣式及花色，一切OK就可以開始遊戲啦！

▼選定制服樣式及花色後擬真的賽馬世界即將開始



認識基本指令的功能

在遊戲介面部份，可分成四個主畫面，分別是新聞畫面、事務所畫面、廄舍畫面及牧場畫面。在新聞畫面裡，玩家可以查詢各種賽馬成績及查閱賽馬新聞及特別報導。在事務所畫面裡，玩家除了查看日本各賽馬場的記錄資料，也可以回顧自己的年表、獎盃等。在廄舍畫面裡，可引退自有馬或變更主戰騎手，也可以切換觀看不同的馬匹並餵食胡蘿蔔或蘋果。在牧場畫面則可以欣賞自己一手建立的牧場。

在整個遊戲進行中有六個基本指令，分別可以有：馬（可查閱到馬的資料）、人物（有騎師、調教師、馬主、牧場主的資料）、開催（全部比賽行程表）、追い切り（對本週即將出賽的馬做最後的追加調整）、機能（儲存進度、設定觀看模式、離開遊戲）及NEXT（本週平日活動結束，進入該週的比賽日）。隨著配種季節的來臨（每年的五月到六月），會機動的出現指令選項以供玩家培育新馬使用。為了加速玩家查閱資料，WP4也提供了十五個捷徑來讓玩家登錄馬匹及人物資料以便快速叫出資料來查看。

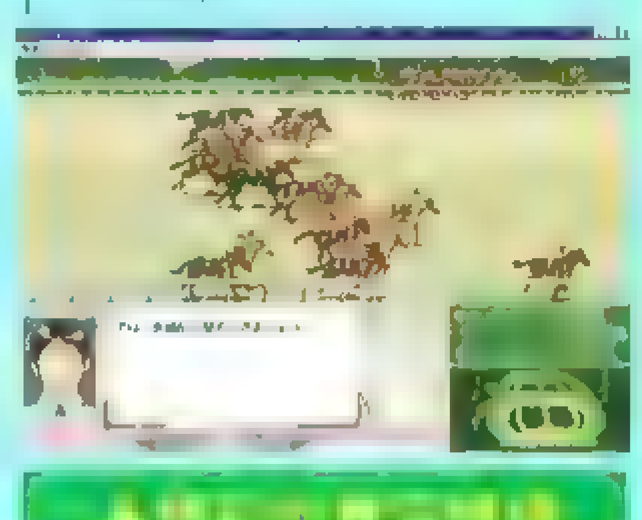
賽馬大亨裡最重要的事～記憶

在介紹完遊戲介面及指令後，我們來看看遊戲流程，WP4是以一週為單位，一年以48週計，而每一週又可分為平日及比賽日。在平日時，玩家可以決定參加哪一場賽馬，對自有馬放牧、引退或做賽前的調整，買賣幼馬及繁殖用母馬等，而比賽日可觀看賽馬，也可以購買馬券賭馬。WP4是從一月開始，隨著各種競賽的進行，到了三月底幼駒出生，五月到六月是配種的季節，八月拍賣幼駒，十月買賣繁殖用母馬，十二月則可以參加海外的外國馬拍賣會。最後在一年結束時會表揚該年度最佳賽馬及賽馬相關人員，而賽馬及騎手的引退也會在此時公佈。另外在遊戲進行中，不論是平日或是比賽日，其他的馬主、記者、騎手等人也會不定時出現，玩家不僅可以認識他們，有機會的話甚至可以組個俱樂部呢！

▲賽馬行程表

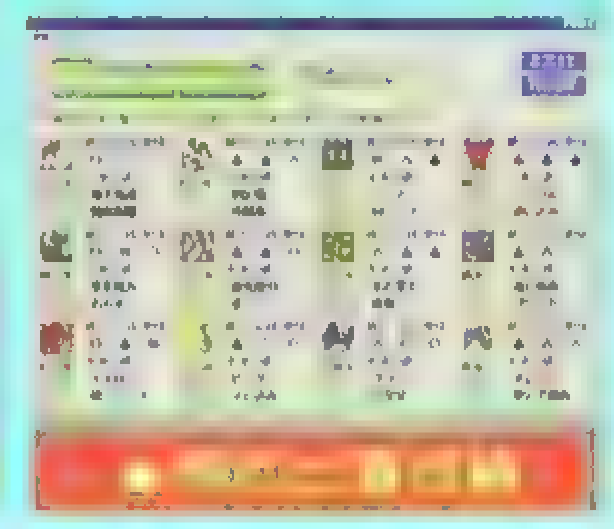
以贏得GI大賽為目標

再來筆者介紹一下賽馬的一般常識。馬和人類一樣是單胎的，不過馬是固定在五、六月發情受胎而在三月底四月初誕生。幼駒是指出生到兩歲的馬，三歲到廄舍入廄，經調教師訓練，七個月之後就可以參加比賽了。賽馬比賽是有年齡和等級分別的，同齡同級數資格的馬才能夠參加該場比賽，賽馬等級分爲新馬（第一次參加比賽）、未勝利（從未得過優勝）、500萬下（得過一次本獎金爲500萬以下的優勝）、900萬下（得過一次本獎金爲500萬以上900萬以下的優勝）、1600萬下（得過一次本獎金爲900萬以上1600萬以下的優勝）、公開資格。而公開資格賽中又分爲一般公開賽、GIII公開賽、GII公開賽及最高榮譽的GI公開賽。


▲[illegible]

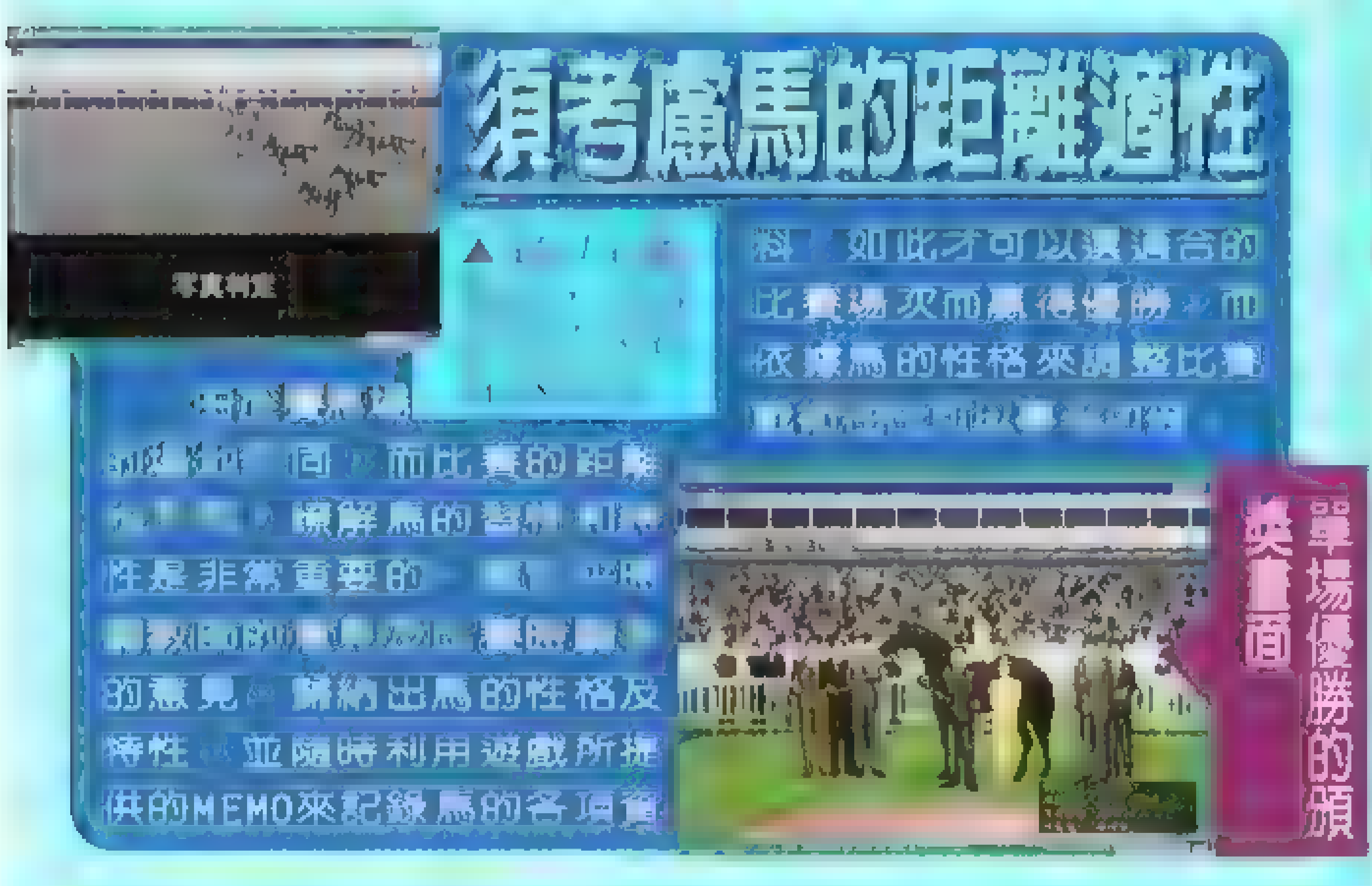
要成為種牡馬，就要多贏得勝利

通常賽馬的馬齡是四歲到七歲，馬在引退之後，比賽成績優異的會成爲好的配種馬。好的血統出身的馬在WP4裡更是佔有非常重要的因素，不論是公馬或者是母馬，都要非常的要求要出身名系，否則就不容易跑出好成績（比賽成績〜3－1－2－4表示10戰3勝，三次優勝、一次第二名、兩次第三名、其他名次有四次）。因此瞭解馬的血統表是不能忽略的，計劃並培育出優良血統的馬是獲勝的基本要件。


▲[illegible]

須考慮馬的距離適性

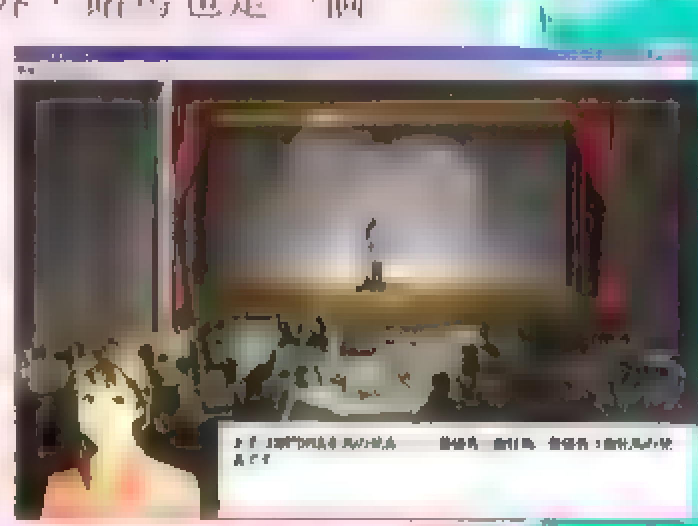
[illegible]同，而比賽的距離[illegible]瞭解馬的[illegible]性是非常重要的[illegible]的意見，歸納出馬的性格及特性，並隨時利用遊戲所提供的MEMO來記錄馬的各項資料，如此才可以選適合的比賽場次而贏得優勝，而依據馬的性格來調整比賽[illegible]

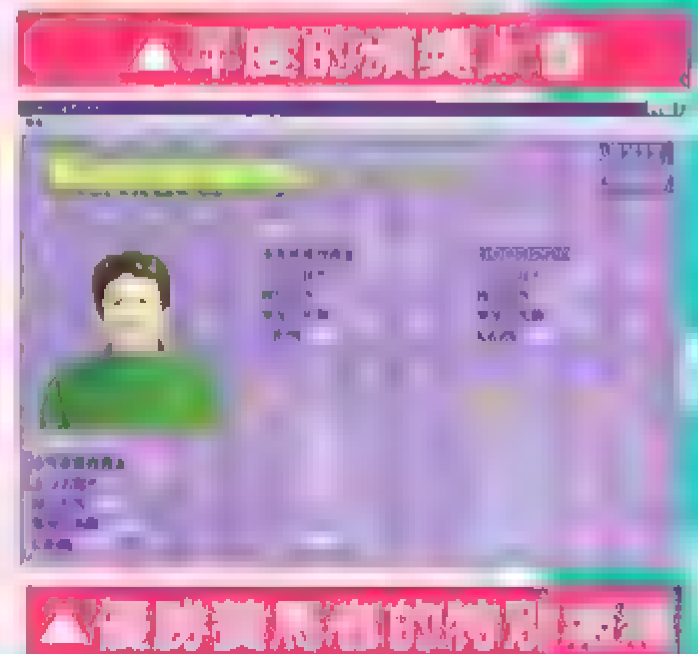

▲單場優勝的頒獎畫面

賽馬之餘也別忘了消遣一下

爲了達到WP4的遊戲目標，積極的累積名聲是不二法門，除了在GI大賽獲勝外，尋求有力的公馬或外國公馬來配種也是非常的重要，用好的調教師訓練可是不能夠忽略的喲。不論配種、購買繁殖母馬或幼駒，都是需要錢的，除了比賽獲得的獎金外，賭馬也是一個獲得資金來源的方法。WP4提供了完整的賭馬世界，玩家可以從新聞得到各種的明牌來幫助玩家預測優勝的馬，當然可別忘了究極的Load／Save大法。

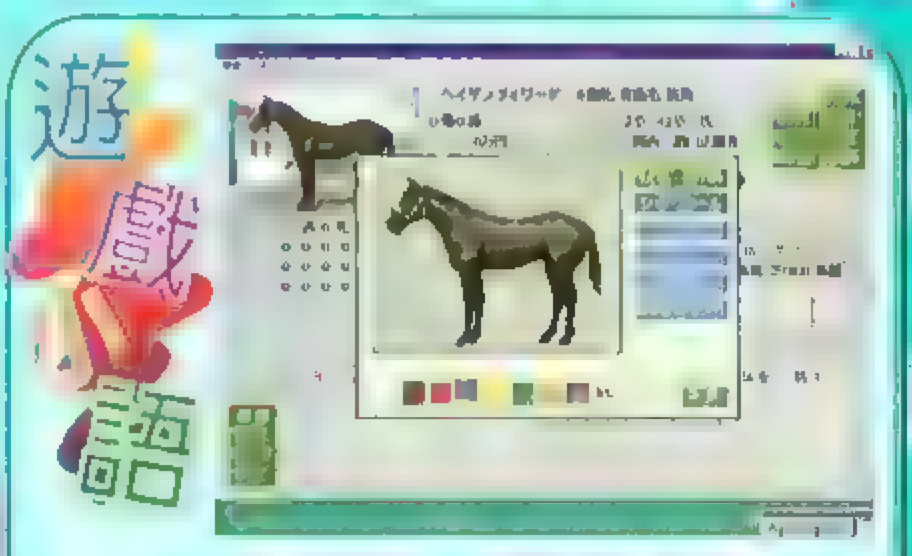



▲年度的頒獎大會


▲優勝賽馬都的特別表彰

http://www.koei.co.jp

遊戲心語



賽馬大亨4是一套很完善的養馬模擬遊戲，當看到自己所養出來的馬獲勝了嗎，所感受到的那種快感是無法比擬的。WP4也提供了自由勝賽模式，可任意選擇賽馬場地及參賽馬來進行比賽，想一圓養馬夢的馬迷們可別輕易錯過喔！



Game Info	
遊戲類型	SLG
價格	10800日圓
發行公司	日本クリエイト

高校野球道

HIGH SCHOOL BASEBALL SIMULATION GAME

進軍全高校球兒的夢想之地～甲子園!!

文／HAYASHI

……是扮演高……部的……在就任20年的時限內，你必須教練旗下擁有三年高中生活的學生們，與全日本超過4000所的高中競爭，目標是全高校球兒的夢想之地－甲子園，並取得最高榮耀。

……1000樣的……時聽見播報員清楚的……背沈重的壓力，好……

……教練起來……年後就会非常……從新入部的一年級新生們開始……中就是如此，但……先……是次世代……手們能……不足於……時……

本作在選手養成部份已改進不少，但仍稍嫌不便……投球能……腰力訓……



校徽

▲組合不同的樣式圖案，做成校徽



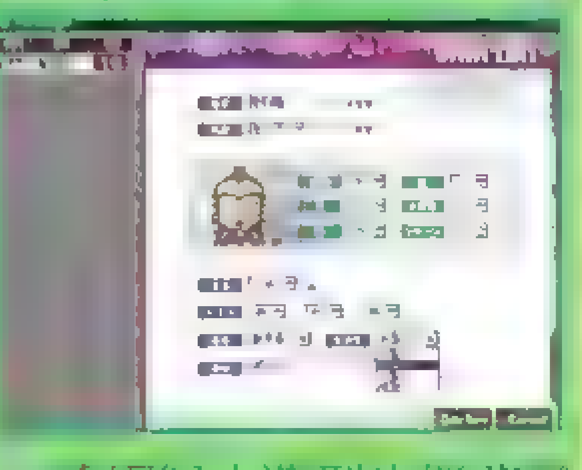
校歌

▲……校訓的校歌



制服

▲搭配喜愛的校服樣式



經紀人

▲連經紀人造型也能改變，這樣的經紀人如何？

可以創造……自己……校徽、校訓、校……學生制服、選手制服……自己喜愛的選手造型……

擁有好的經紀人，您的努力將事半功倍

身為監督，如何引出選手們的潛力，正是你職責所在。[illegible]中提供了[illegible]個人面談[illegible]的指令，玩家可以揀選狀況不佳的選手來激勵，[illegible]是建議投打方式的轉型以求能力突破，也可和經紀人[illegible]



[illegible]

[illegible]或是利用激勵來刺激他們，成功的話，選手們會在比賽中發揮較佳的表現。

「知己知彼，百戰百勝」，不管是練習比賽，或是地方大賽、甚或地區大賽[illegible]就能多一分勝[illegible]樣的[illegible]情報[illegible]工作[illegible]行了。別小看你的經紀人，她們可不是像漫畫、卡通中描述的，僅止於花瓶、洗衣機，或總[illegible]用說，她們都有自己的能[illegible]料，優秀的經紀人不但能鼓勵選手體能狀況，增加[illegible]



▲[illegible]

[illegible]選手[illegible]便是[illegible]優秀的經[illegible]情報能力上便[illegible]迅速，通常要獲得他[illegible]資料[illegible]要花[illegible]的時間，因此社內若能擁有多名經紀人，就能有更多的運用空間。

在熱中訓練時可別忘了提昇自身的能力

[illegible]訓練後的成果，就是在比賽中驗證[illegible]本[illegible]身為教練身份的玩家，[illegible]能在選手們進行比賽時給予指示，例如在守備時指示投手警戒盜壘[illegible]和[illegible]強打者[illegible]投[illegible]球、變化球等，以及內野、外野守備位置的變動，輪到進攻時，便是提示打者使用長打、短打、打帶跑，或是指定在下[illegible]球揮棒[illegible]或狙擊直球、變化球等[illegible]

[illegible]選手不見得會用你[illegible]

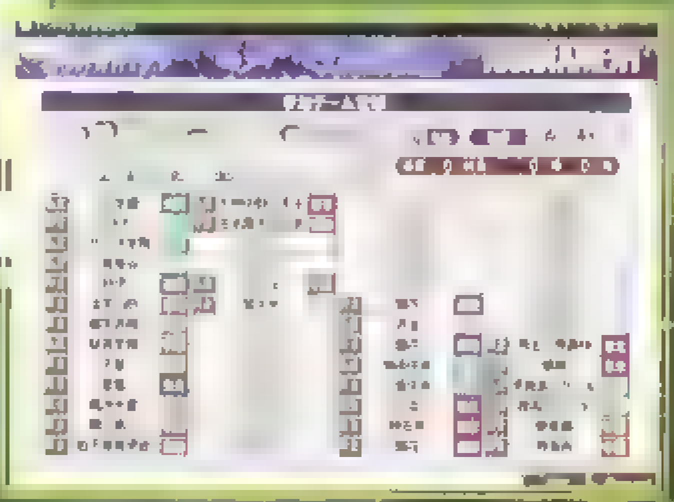
[illegible]這情形的原因[illegible]你這位[illegible]的經驗[illegible]指揮能力不足[illegible]你熱中訓練[illegible]不要忘了提昇自己的能力，這些都是只能在實際比賽[illegible]累積起來的。

然而[illegible]進行比賽的[illegible]終究是你的選手們[illegible]選手而[illegible]隨時[illegible]選手們的體能狀況或疲勞度，或許更能成為勝利的契機，[illegible]

[illegible]時的暴投，或是選投太[illegible]局時的疲累[illegible]適時地更換投[illegible]守備上出現漏洞[illegible]的最重要任務，而能在進攻回合時[illegible]換代打、代跑[illegible]就[illegible]你教練的眼光[illegible]



▲[illegible]明[illegible]



▶自行舉辦錦標大賽



遊戲[illegible]語

[illegible]20年，[illegible]GAME OVER[illegible]16人[illegible]

http://www.nihon-create.co.jp

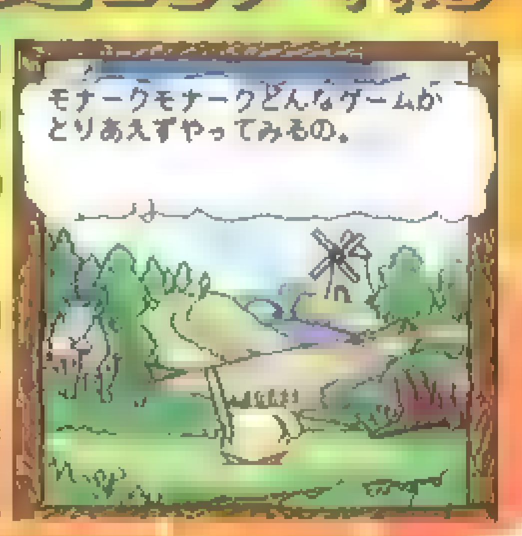


超可愛的人物3D造型



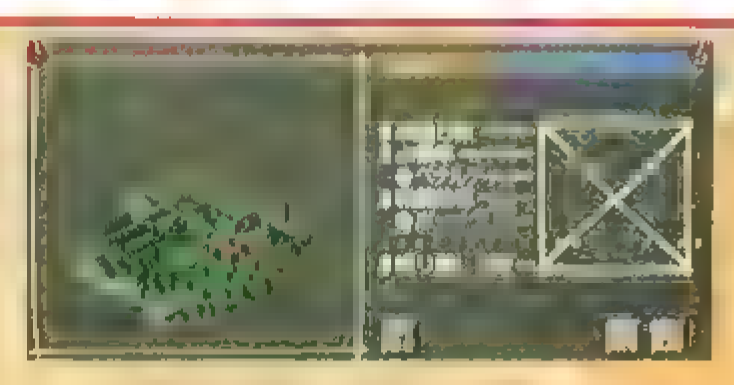
▲遊戲中的兵種，上至下分別為綠國的農民，紅國的女人，白國的僧侶及藍國的盜賊

FALCOM公司的『領國戰役LORD MONARCH』、『MONARCH MONARCH』於1992年起陸續在各遊戲平台上推出並深獲好評，六年後，『MONARCH』的設計小組一改過去傳統的平面視角，推出了3D地形的第二代遊戲『MONARCH MONARCH 2』（以下簡稱MONA2），在遊戲流程及設定基本上是承繼上一代的架構，不過由於採用3D地形的緣故，除了畫面變得比較好看之外，在關卡的設計上也顯得更靈活、更富挑戰性。



遊戲玩法介紹

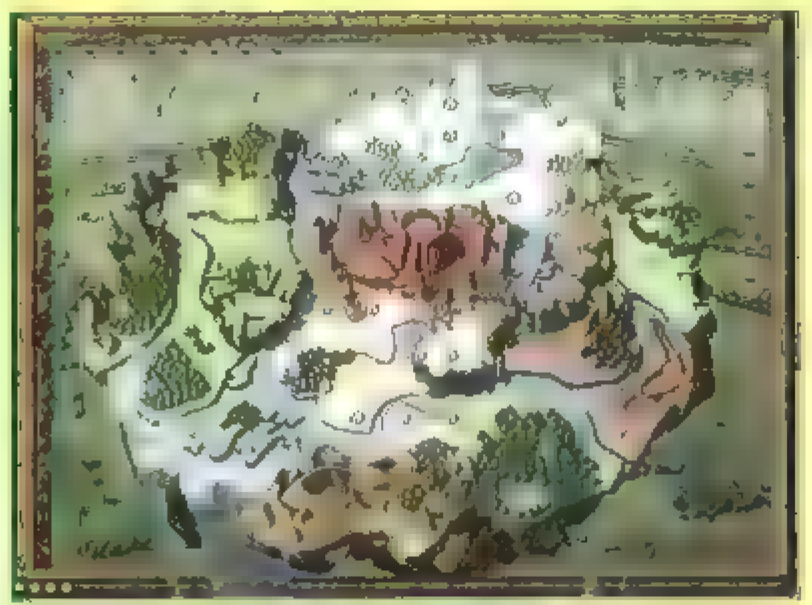
首先我們先來談談遊戲所使用的兵種，這次MONA2的舞台是侷限在特定的世界，同樣是每個戰場都有四個國家，各國各自擁有其代表兵種，國家和兵種分別為紅國的女人、藍國的盜賊、綠國的農民及白國的僧侶，模樣都很可愛。在地形的設計上，除了將原來的2D地形改成3D之外，MONA2另外加入了樓梯和電梯的設計，此二者都能夠來串連不同平面層的地形。

▲關卡開始前的關卡介紹

遊戲玩法部份和前代一樣，人民的任何行動都會消耗金錢，國家的錢是來自於稅收，稅率訂定的高低會影響到該國的稅收以及人民生產的速度，玩家可以依情形而機動調整稅率。在生產部份，人民可以剷除雜草及樹林來建立村莊以生產人民，而村莊周圍所衍生的農田也可以增加國家收入；在戰略方面，人民可以拆除敵國村莊及農田或封閉怪物洞穴，也可以因戰略的考量來興建或拆除橋樑及柵欄。一旦敵國國王被消滅後，該國所有的金錢、領地都會成為戰勝國所有

有了親切的引導關卡，玩家不用傷腦筋！



▲遊戲世界戰場全圖

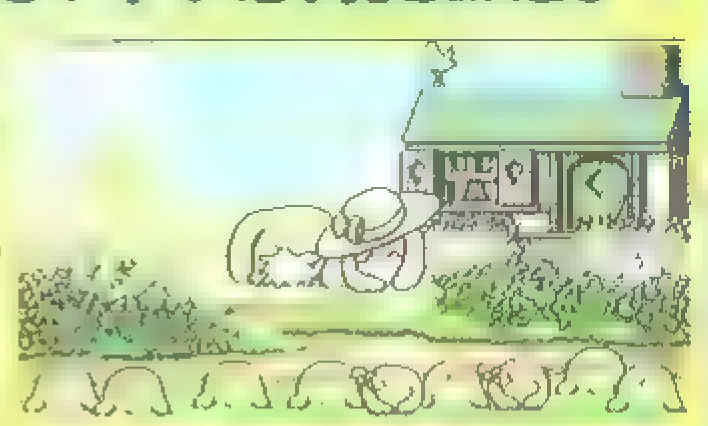


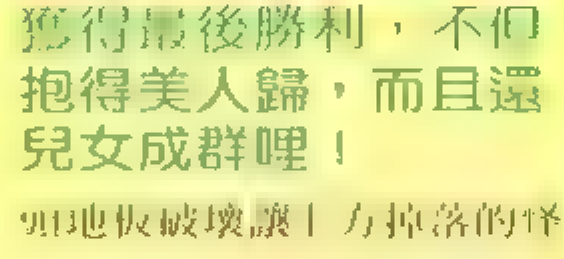
▲提示關的戰場之一



▲隱藏關卡的戰場之一

遊戲的音樂依舊是支援CD及MIDI，曲風保持一貫的風格。而這次MONA2的關卡共計有八個導引關、六個隱藏關、五個提示關及一般關卡五十二關。至於從前的HELP動畫這回被取消了，而由導引關來一步步教導玩家如何來玩MONA2。而提示關會隨著一般關卡的逐漸完成而陸續出現，提示關會提示玩家一些過關小技巧；當所有的關卡完成時，隱藏關卡才會一關一關的出現，而關卡的設計是需要一些天馬行空的想法來完成的，例如一個上、下層不相連的世界，玩家要如何來消滅他們呢？答案是將本國地板破壞讓上方掉落的怪物直接落在敵國國王的頭上，有趣吧?!

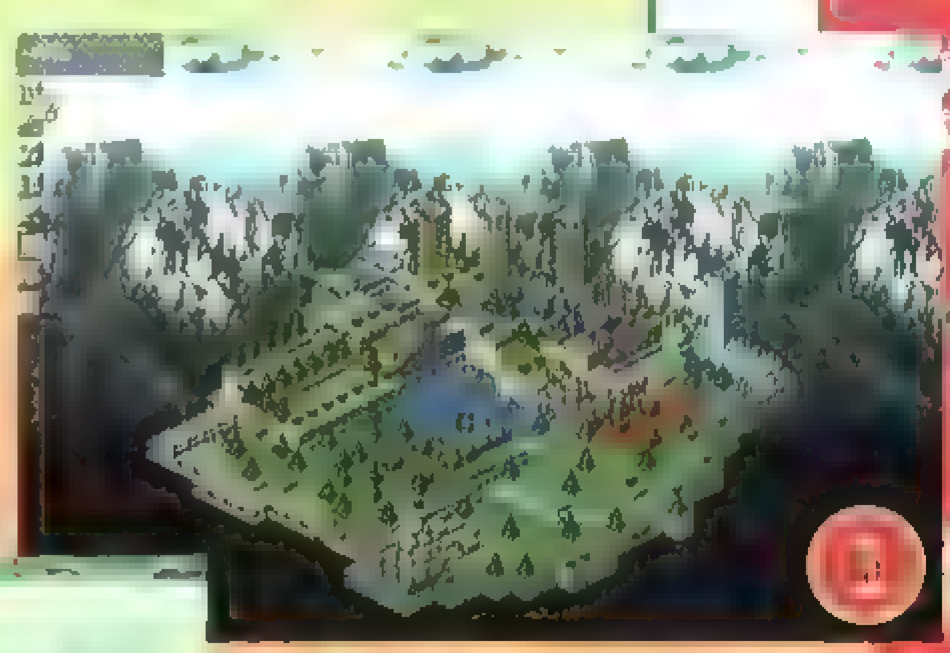


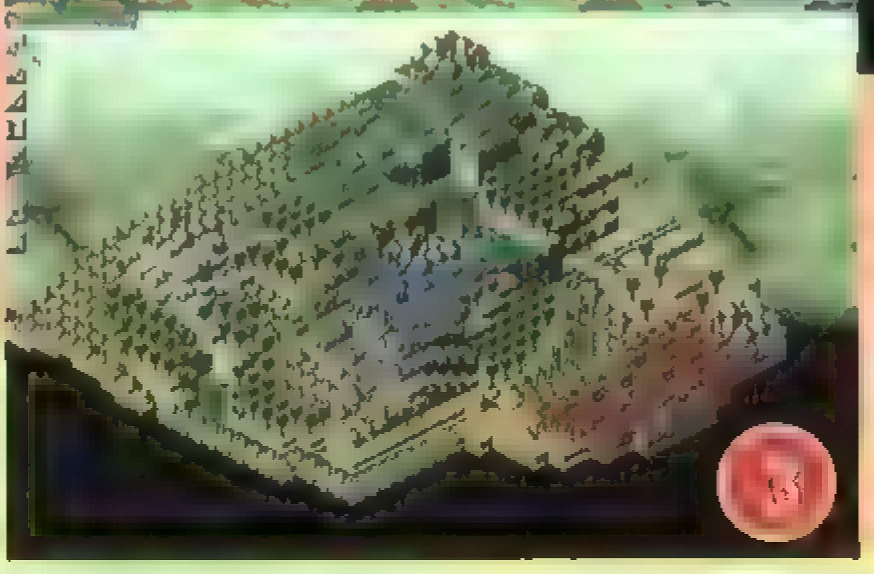


獲得最後勝利，不但抱得美人歸，而且還兒女成群哩！



第一～三關的戰場全圖







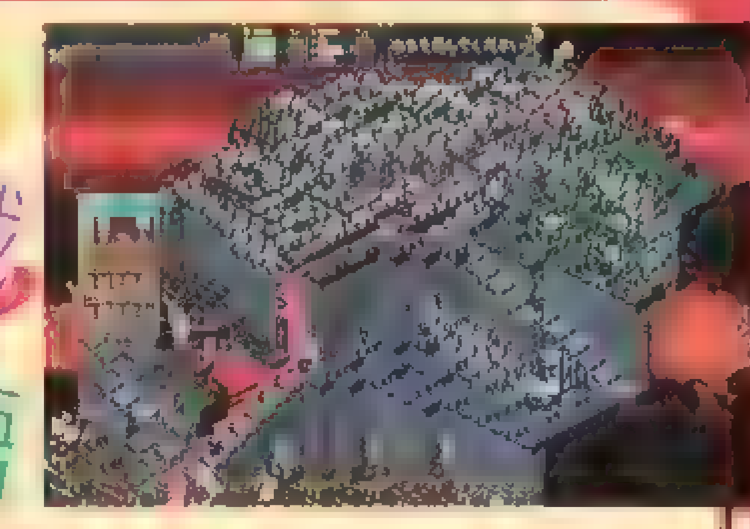
這次不同於從前的遊戲，國王只能待在王城裡，無法出來，而生命也不再是和全國人民總數相等，改爲固定值100，不過王城的防禦值恢復的快，除非是敵國已經沒有錢修復或是我方有足夠的兵力攻打，否則是很難攻破的。遊戲的AI部份，大體上是維持一般的水準，而地形的設計及各國所在的位置及周邊地物，往往是影響遊戲難度的主要因素。此外，MONA2還添增了各式各樣的道具，例如加錢、加兵、暫停等等，使得策略上的運用更需要全盤的考慮才不至於GAME OVER。



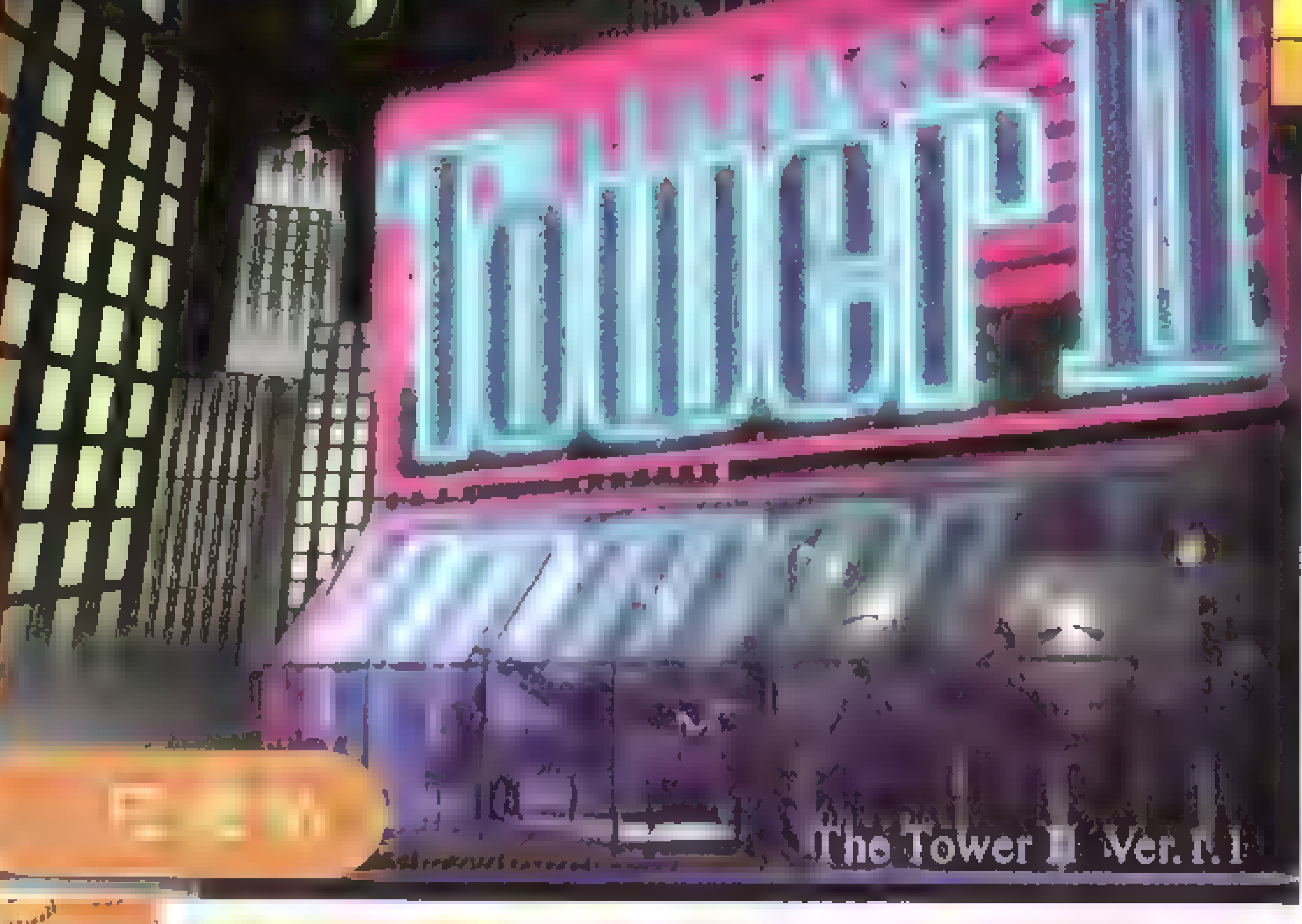
▲任務完畢發表成績



遊戲心語

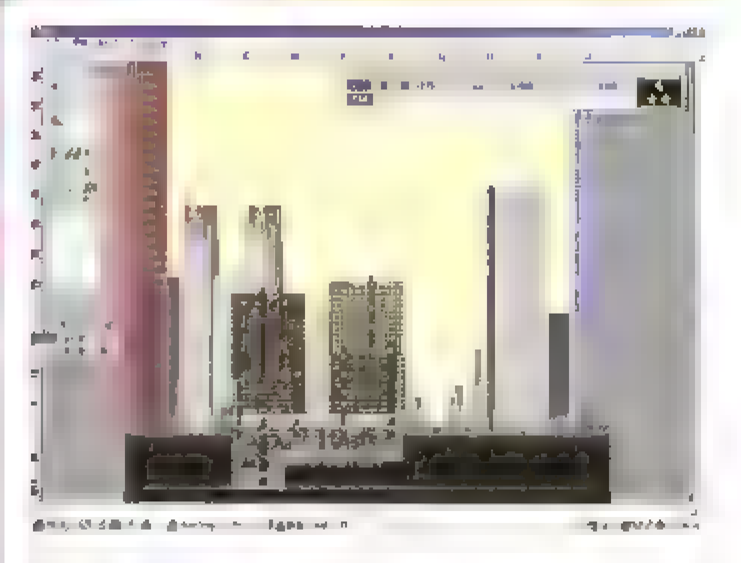


當玩家加足加菜一關一關的攻略時，MONA2還特別加上了幾場出場的趣味動畫，來讓玩家打打氣，輕鬆一下。MONA2以一個嶄新的3D面貌呈現出來，相信喜歡腦力激盪的玩家應該不會錯過。



Game Info

遊戲類型	SLG
價格	9800日圓
發行公司	OPeNBooK 9003



The Tower II

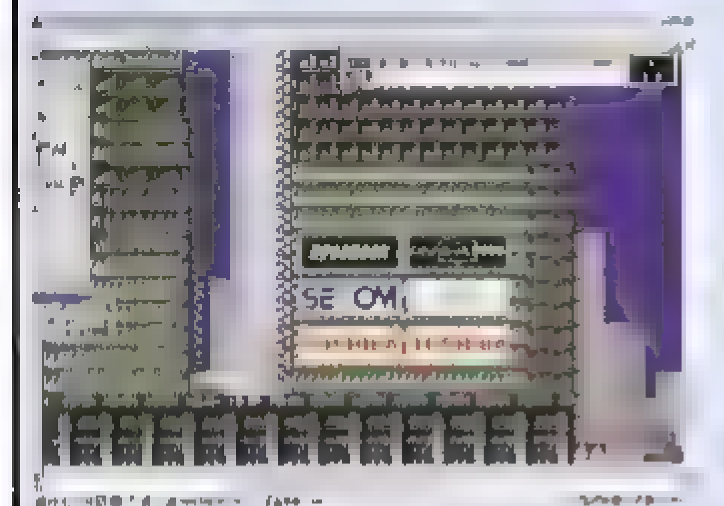
純「日」產的「Sim Tower」

打從十數年前的『Sim City』開始，許多玩家們就無可救藥地瘋狂愛上這類『以管窺天』、『觀微知著』的策略模擬類型遊戲。從『Sim City』、『Sim City 2000』、『Sim Ant』、『Sim Town』、『Theme Park』、『Theme Hospital』、『Theme Aquarium』…到最新的『Sim City 3000』，簡直是無奇不有，遊戲內容變化想像之豐富，早已超越了當初所能想像。在這之中，絕大多數的遊戲都是Maxis與BulFrog等歐美大廠公司的作品，不過當中卻有個例外，就是曾改版各種語言與平台，在世界各地狂賣數十萬套、身上卻流著純正日本血統的『Sim Tower』。大家或許會覺得奇怪，『Sim Tower』原來不是由Maxis所發行的嗎？怎會和日本扯上關係呢？原來，它的原名乃是叫作『The Tower』(以下均以Tower2來稱呼)，是由日本的OPeNBook 9003(奇怪的大小寫，我沒打錯)這家公司研展發行的一個蓋高樓的遊戲，而Maxis公司瞧它市場大有可為，見獵心喜之下便將它在美加地區的發行權買下，並冠上其獨有的『Sim』系列之名，儼然也是其旗下作品之一。這說明了一個成功的好遊戲，除了製作精良之外，更要有著放諸四海皆準的世界觀；各地人們分享到的，是遊戲的內涵與神髓，而不是語言與文化差異的隔閡



兩張磁片爆增至百餘MB的驚奇，您受得了嗎？

單就遊戲內容與玩法來看，Tower2與前代作品並沒有太大的差異。特別是，Tower是個沒有期限與終點的遊戲，當您達成五星級摩天大樓、完成最後事件之後，您還是可以漫無目標地發展下去，直到您玩膩了爲止。而當初紛寵玲瓏的兩張磁片，到現在搖身一變爲百餘MB的龐然怪物，到底又爲玩家帶來哪些新的驚奇呢？最顯而易見的，便是在視覺外觀上作了相當程度的強化。舉例來說，同樣是正側面的視點，但此回卻加上了鏡頭三段遠近縮放的功能；而除了剖面透視外，這回玩家也可以看見整棟大樓的外貌，甚至還可在大樓外掛上廣告看板來增加營運收入。



▲玩家可任意切換視點，看見整棟大樓的外貌，並掛上廣告看板來增加營業收入

在Tower一代裡，有個讓玩家總是帶點兒遺憾的缺點，就是只能在原地傻乎乎地一層層往上堆蓋，在視覺感官上並不如「模擬城市」那般變化來的鮮明生動，況且如此一來，一旦玩者的新鮮感消褪，對遊戲的熱衷度當然也隨之冷卻。其實這也是所有同類型遊戲的通病，但在Tower2裡，聰明的製作者似乎找到了一個相當不錯的解決方案。想想看，怎樣的設計才能讓您久玩而不膩，並且隨時便於遊戲內容追加與更新？對啦，就是採用模組化的設計，如市面上常見的遊戲資料片便也是這類方法之一。可別小看喔，Tower2還有著更高明的作法。

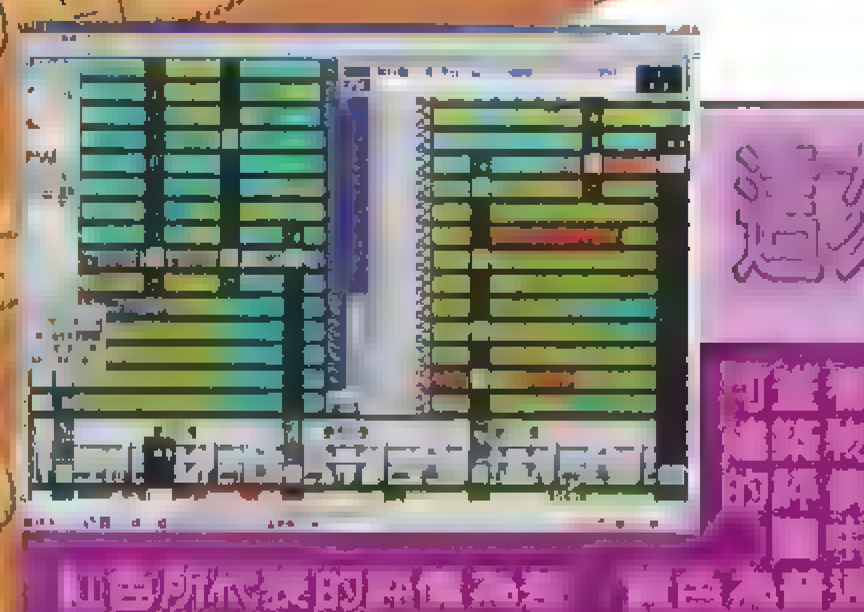
三種劇本任君選擇

◆新宿西口副都心

◆夏威夷鑽石海濱渡假中心

◆華嚴之瀧

▲……劇本的不同，……須先考……



這次若要改版，可是個大工程喔！

另外一項特色，就是『PlugIn』（外掛式模組）系統的導入。前頭說過，在Tower2裡，所有的子系統都已模組化，包含了各種地圖舞台、商店資料、乃至上映的電影等等。相當貼心地，在OPeNBook 9003的官方網頁上有提供各式新的追加模組可供玩者下載，包括有去過日本的玩家都知悉的實際店面系列，如ビックカメラ、ヨドバシカメラ、SoftMap、LAOX、T-ZONE、神戶屋等大家耳熟能詳的店頭，甚至還有SEGA JOYPOLICE的主題遊樂設施、暑假期間泳池等消暑系列等等。特別是在去年耶誕節前後，還推出了耶誕期間下載限定的特殊模組，再爲這棟大樓憑添了無限的溫馨與笑語。

附帶一提的是，其實在Tower一代至二代之間，在觀念上還有個相當大的轉換，那就是在Tower2裡加入了更多屬於日本獨自的文化特色，這也代表了該製作公司在經過前次的成功經驗之後，卻反而更加注重當地基本市場的開發（這只是筆者個人淺見啦，總覺得Tower2發展成這樣，對我們這些哈日族當然是莫大的福音，但對於要如前作般移植改版而言，恐怕在文化的差異性上可能會是較大的問題）。

在工具列的配置上，分門歸類的作法要遠比前作來得清楚得多，許多新增的功能因版面之故不容筆者一一贅言，若有興趣的玩家還得待您自己來發掘。前作裡的基本設施與突發事件在這裡當然也是一應俱全，另外也追加了前作中被忽略了的重點，如廁所、飲料販賣機等民生問題的解決與配置，在這總算是比較有個合理的解決，而除了前作中的炸彈恐嚇、火災之外，這回也多了停電、流行感冒…等的偶發事件，可說是只要您想得到的都沒省略，玩者也可得要多留神了。

各式資料片增添遊戲趣味性

已發行的資料片～自由女神

The Tower II



遊戲小語

俗話說得好：「萬丈高樓平地起」。來到『Tower2』裡，能得到的正是這般的體驗～平凡看似簡單的事，卻能從瞬間感受到無比樂趣。『Tower2』正是能所嚮往的虛擬世界之入口，歡迎各位蒞臨『Tower2』!!

http://www.openbook9003.co.jp


生化兵器
神的最終滅世武器
1999/02/10
發動！
遊戲地圖精緻，你絕對找不到兩張相似的地圖不論雪地、森林、平原或者是中世紀的帝王宮、璃璀文明的獸族教壇、虛無縹緲的魔族街景
創新的怪獸日誌，了解您在旅途中遇到的敵人不僅僅是怪獸的身高、體重、三圍，更有牠們的來歷，屬性，以及……
遊戲的前三部分玩家將操縱三名主角展開遊戲每位主角有著不同的故事，但由於某種聯係使他們終走到一起。
八名主角可供玩家任意組隊進行戰鬥與培養，每名主角有不同的屬性與獨特招式，玩家可根自身的愛好或不同敵人組成最豪華的戰鬥陣容
多姿多彩的魔法石系統，魔石不僅具有增加人物基本屬性的功效，更記載了威力強大的魔法魔石在戰鬥中也會累加經驗，並Level Up！
強力節奏感的即時戰鬥系統
敵我雙方均以體力恢復度的快慢來進行無停滯性攻擊
96組大規格豐富感人的人物表情肖像，56組精彩絕倫的全螢幕劇情動畫和105組趣味橫生的人物小動作
18個對 game 瘋狂熱愛的老兵與新貴，333個廢眠廢休的工作日，無怨無悔，只是要喚起您對台灣遊戲界的再一次重視。



最終戰鬥騎士團發動！！生存？毀滅？這是你最後的抉擇！
銀河騎士團
養成＋RPG遊戲 震撼上市
銀河歷6050年 神聖銀河帝國皇帝駕崩
傳說，當世界陷入危難之時
來自 第六空間 的邪惡魔怪 將在浩瀚星際宇宙間展開一場
驚心動魄的霸業之爭……
1.七位性格迥異的主角擁有不同屬性潛力，可完全根據玩家智慧來訓練各自強項．
2.可編制不同的人進行修煉、開發武器、魔法及道具．，並發展不同的戰鬥團體
加新的屬性，以強化武器的武鬥功能
4.各類道具都有特性，考驗主角的裝備能力，如何徹底毀滅敵人全在合理的使用
，合理安排陣形才能過關
6.超大的戰鬥規格，全螢幕的攻擊效果、特殊法術音效、
7.未來幻想式的動態地圖場景，一定會帶給您一種不同以往的新感受．
8.NPC大小不再是一成不變的單一規格．
總代理
台北市忠孝西路1段50號25樓
網址:http://www.softchina.com.tw
研發製作
Snow


年大清歷史武俠
RPG
春節上演
君臨天下
歷史上最神秘最爭議性的大清皇帝雍正
統治江湖奪得九五之尊的傳奇冒險故事
古來英雄皆寂寞唯有王者留其名
江山如此多嬌 引得天下英雄競折腰
大清努爾哈赤在東征西伐之中收集到八顆龍珠，
當它們聚在一起的時候，將產生一真命神龍助人完成任何願望，
果然大清帝國統一了中國，並以它的強大而聞名於世。
由於年代久遠，這八龍珠的傳說逐漸被人淡忘……
在康熙末年，這八龍珠流失到江湖中，
一場腥風血雨的浩劫將發生，災難又降臨到善良的人民身上……
四皇子允禎微服浪跡武林，結交武林豪傑，歷經萬難將八顆龍珠收齊，
遊戲中並穿插了允禎和各皇之間的明爭暗鬥，兄弟相殘的真實故事……


萬王
KING


LAGER
http://www.softchina.com.tw/


王®
KINGS®


TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
ANGEL ALLIANCE
天使同盟

無盡の宿命

守護者之劍外傳

TGL

好消息喲～

話說 [守護者之劍] 中，貓女小珍

動作環境 CPU P133.RAM32MB\640X480 256色VGA卡\SUPPORT FOR WIN95\98

好評發售中！

FOR WIN95/98 CD-ROM

希望小賣價格 760 元

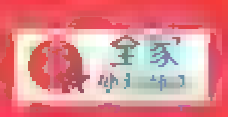
守護者之劍一代熱賣中！

佳評如潮一致推薦

GUARDIAN

TGL

WIND THUNDER





聖少女學園 水晶組



Crystal Class

以45度角展開動人心魄的戰鬥畫面

戰鬥是採用我方、敵方的混合戰鬥方法，
用45度角清楚的顯示整個畫面，
可以看到學生的活躍場景！

有許多學生陸續出現
你招架得住嗎？

事件發生時學生將遵從你的指示。
有效地指導學生的話，
學生對你的信賴度將會提高，
或許會有戀愛事件發生喏？

隨時觀察學生的狀態
負起教師應有的職責喔！

每位角色將細膩地設定其特徵，
有效指導的話，不管什麼勁敵都可輕鬆應戰
請務必確實指導哦！

指導可愛學生的人非你莫屬啦！

	OS	記憶體	CPU	硬碟空間	顯示卡	其他
必要系統	能啟動 Windows95 98	24MB 以上	Pentium 100MHz	100 MB 以上	640x480 解析度 65536色 Hi color 對應 DirectX 的顯示卡	對應 DirectX WAV 播放環境
推薦系統		32MB 以上	Pentium 133MHz			



由我來帶引戰國之世的另一陣旋風…

非玩不可的
戰國美少女RPG第二波！

畫面華麗優美！

事件豐富多變！

配音人員

ひな…田村ゆかり
伊夜…池澤春菜
由依…半場友恵
静香…河本明子
織田直樹 三石琴乃
長沢美樹 山田美穂
大塚明夫 森川智之
神宮司弥生 上田祐司
（他共十八名）

戰国美少女 貳
～春風の章～



請大家幫她取個名字吧！

活動時間：1999年2月底（雜誌出刊）～4月30日

活動獎品：
錄　取：現金一萬元
入　圍：「春風之章」遊戲
參加獎：日本原版海報

	CPU	記憶體	顯示卡	對應音源	其他
必要系統	Pentium 100 MHz以上	24MB以上	顯示640x480 Hi color 對應DirectX5	對應CD-DA Direct Sound 音效卡	對應Direct input 操作器 還有搖桿
推薦系統	Pentium 166 MHz以上	32MB以上			

活動方法　請將您心目中的名字寫在明信片背後，註明姓名、電話、地址、年齡寄到台北市光復南路1號10樓，日商帝技龍如股份有限公司 台北分公司「春風之章」收，就可以了



企劃・發行日商帝技龍如股份有限公司　台北分公司
105 台北市光復南路 1 號 10 樓
客服專線：(02)2747-2278　傳真：(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw　E-mail:tgl@ms19.hinet.net





全中文3D角色扮演遊戲
纏綿排惻的戰爭愛情史詩
【敬請期待】
真正的Real 3D RPG！
守護者
Sky Land
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD


大富翁
世界之旅
『大富翁世界之旅』是宇峻科技繼『超時空英雄傳說』系列、古文明霸王傳後的最新作品。宇峻科技一向擅長走高遊戲性、高耐玩性路線，這次推出的大富翁世界之旅亦標榜「十角不同，樂趣不同」的特色，號稱每換一位角色就有著如同在進行全新遊戲般的感覺，到底葫蘆裡賣的是什麼藥？多人一齊進行遊戲時又為何會更加刺激有趣？請您看過下列介紹便見分曉。
網址http://www.uj.com.tw
女強人：生財何須那麼大費周章，只要我略施手腕。
將一切都交給ME吧！
龍寶貝：莫視我嬌小可欺，當我生氣時就是你們的惡運到了！

因為不同，所以有趣

「每位角色都有自己的特殊能力」。也就是說每個人的長處與短處都和其它角色不同，自然而然地，遊戲策略就會大不相同。千金小姐的特殊能力是「零用錢」，她有個暴發戶的老爸，光是每個月拿到零用錢就比別的角色辛辛苦苦賺到的還要多，在遊戲初期時大占便宜，運用快攻的戰術是贏得遊戲的關鍵。大器晚成型的典型人物就屬女強人了，她的長處是「交易」與「經營」，可以用便宜的價錢買進物品後再用昂貴的價格賣出物品，而且在產業經營的表現上比別人更好，這些優點在遊戲初期時不太明顯，不過時間是站在女強人這邊的，遊戲中後期買賣產業動不動就上億元，有能力打八折的優勢就很明顯了



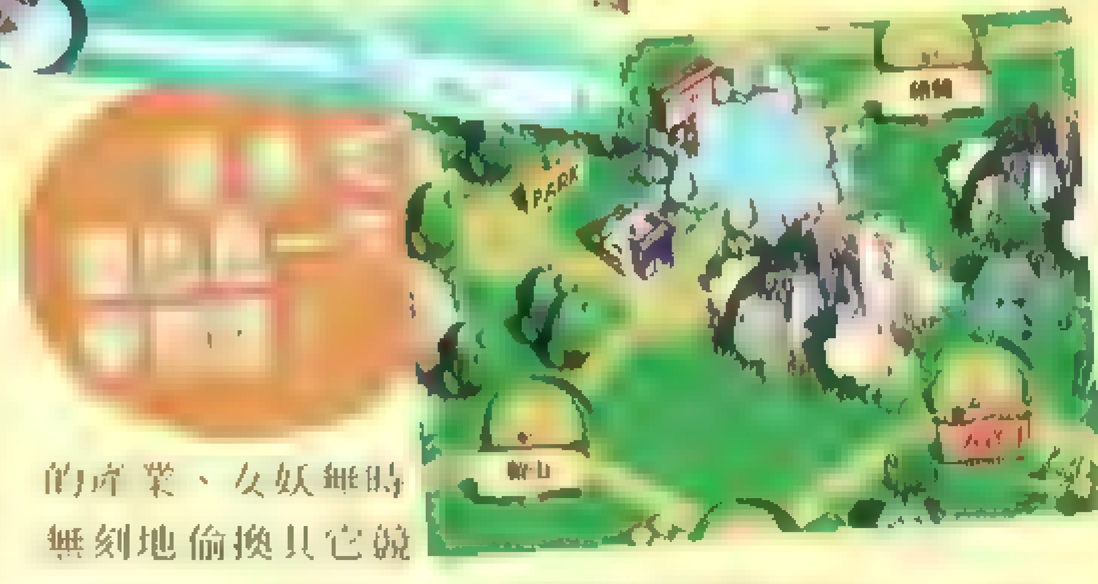
可以耍大小姐脾氣的時候囉



然而在遊戲中會有四位參賽者角逐大富翁的頭銜，快攻型的千金小姐未必能一股作氣擊倒女強人，女強人也不是一定能成為最後的贏家，因為還要考慮到另外兩個參賽者的影響。這些玩者有可能是您的朋友或是電腦控制的，每位角色都有著截然不同的遊戲策略，於是利害衝突就發生了。直銷商為了想賺更多的錢，他會拚命的用「強力推銷」的特殊能力把卡片、道具用兩倍的價格賣給其它的對手，工程師會努力的開發最先進的道具，然後再使用強力道具擊敗其它的競爭對手，每個人都想贏得遊戲，但是勝利者只能有一個



大富翁類型遊戲最刺激有趣的地方莫過於享受「互相陷害」的樂趣了，傳統的大富翁遊戲比較被動，只能靠著收過路費來打倒對手，『大富翁世界之旅』裡的陷害方法就多了許多花樣，可以用卡片、道具、特殊能力或事件的方式來打敗對手，無所不用其極地讓自己成為大富翁。典型的例子是工程師採用道具消耗戰來掠奪別人的產業、女妖無時無刻地偷換其它競爭者的卡片、政客修改遊戲規則來圖利自己、小帥哥猛追女生拚命占便宜…。上面這些人物加上前面提過的直銷商是屬於侵略性較重的角色，適合在人群中獲取利益。然而如果有人使用龍寶貝這個角色來進行遊戲時，情況就大不相同。



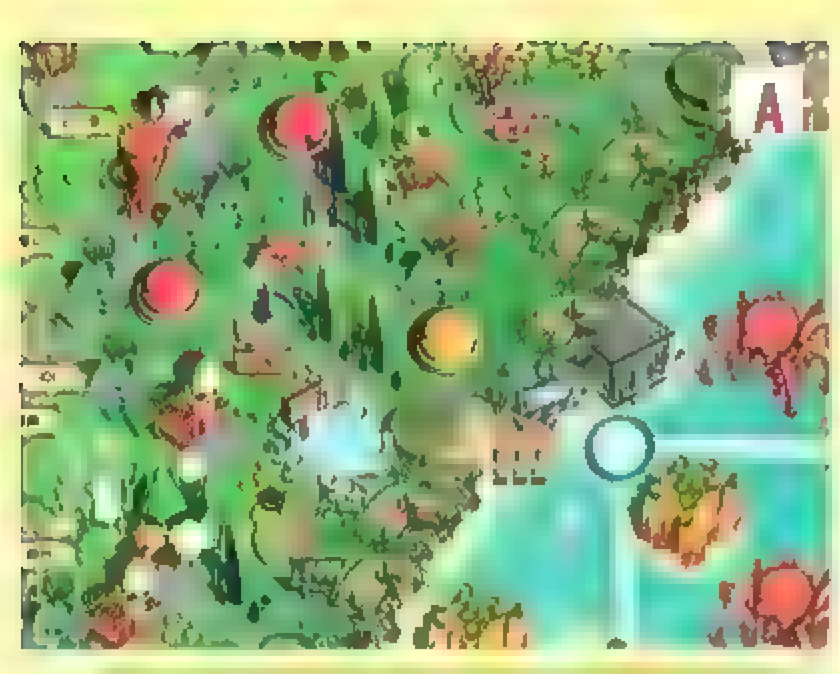
龍寶貝平時敦厚可愛，很討人喜歡，可是一但生起氣來就完全不同了。牠的特殊能力「噴火」可以破壞別人的產業，一次燒掉一個等級，是屬於強力反擊型的角色，按理說侵略型的角色應該不要去輕易招惹龍寶貝才是，然而在實戰上卻很容易發生故意去欺負龍寶貝的狀況，因為龍寶貝被攻擊而生氣時就會噴火亂燒，燒的房子卻不一定是攻擊牠的那個玩者！妙就妙在這裡，人人都會看準時機故意用特殊能力、卡片、道具等手段弄哭龍寶貝，借力使力地摧毀別人的產業，在歡樂、好笑又有點殘忍地情況下贏得勝利。

龍寶貝的各種動作，可別把他弄哭囉！



遊戲裡的每張地圖大小不一，小的地圖對於快攻型的人物比較有利，大的地圖可以讓大器晚成的角色發揮所長，您可以考慮使用的角色挑選適當的地圖。還有角色的選擇也是一大學問，因為某些角

色間有互相剋制的現象，您



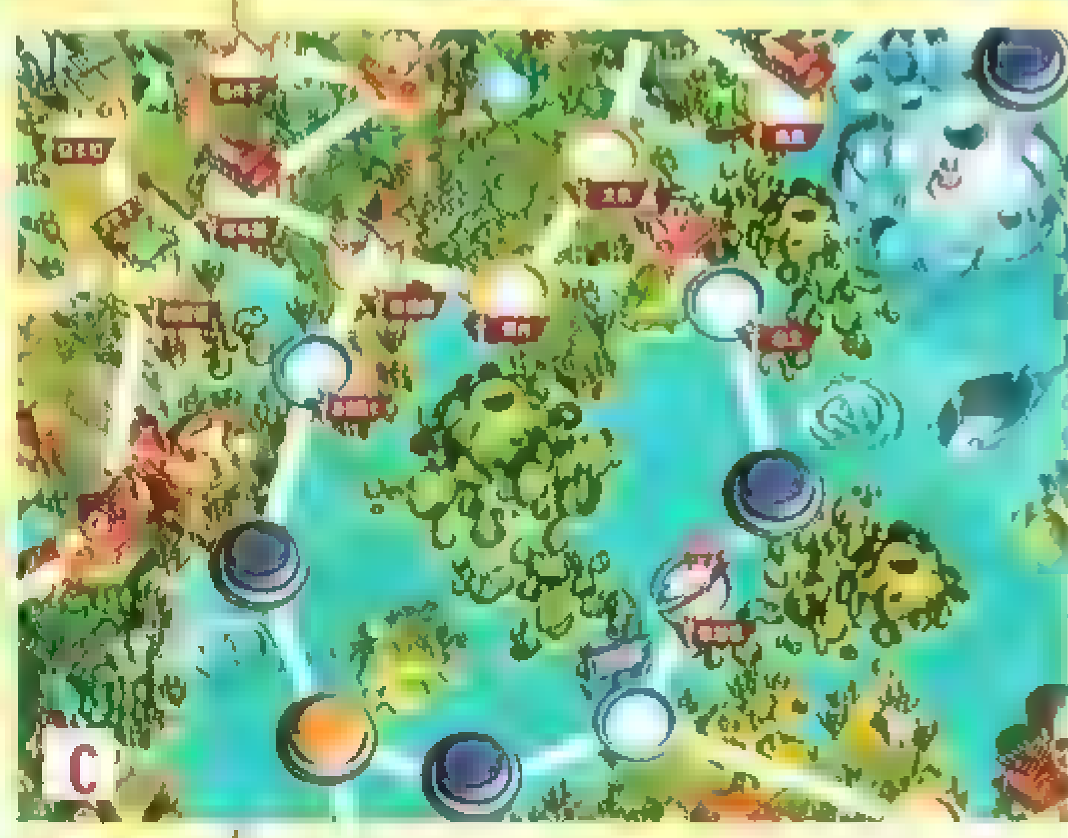
A.台灣地圖
B.大陸地圖
C.世界地圖



除了選擇自己的角色之外，還可以「幫」電腦選擇角色，不錯吧？遊戲要進行多少年您當然也可以作主，至於使用的骰子種類、遊戲的整體難度、事件發生的機率等，也都在您的權力範圍之內。最重要的是您可以爲主角取個好聽的名字，讓這個角色完全屬於您。

如果您是位初學者，也許並不想自己去做設定，或是嫌設定的過程麻煩費時，沒關係，您可以使用預設的人物與設定，偶像歌手這個角色就是專門爲剛入門的玩者設計的，她的特殊能力「知名度」可以動員各地的後援會出錢出力，可以碰見很多的事件，難度上也比較低。如果您是位久經爭戰的高手時，可以試試小帥哥配上三名同樣的夥伴，這種難度不會讓您失望的。

獨一無二的特殊事件



爲什麼說是獨一無二呢？因爲這些事件是別的角色碰不到的。例如千金小姐的暴發戶老爸實在是太招搖了，沒事就愛現自己多有錢，這下子引來壞人排隊上門，千金小姐運氣不好就會碰上「綁架」這個事件。當然，每位角色都有一些獨特的事件，是好是壞則不一定，許多的事件是吉是凶最後還得看玩者的選擇來決定，譬如工程師如果碰到「盜版」這個事件時就有「打官司」、「私下和解」與「不理不睬」三種選擇，有趣的是這些選擇還有變化的可能，打官司有可能贏有可能輸，即使下一次玩遊戲時再做同樣的選擇結果也未必相同，下決定時最好注意當時的狀況，風險越大收獲當然也越多，遊戲裡不會有所謂最好的策略，只有最適合的策略。

除了跟角色有關的特別事件之外，有些事件會影響到所有的人，像「經濟成長」這類事件會讓地圖上所有的產業都增加收入，產業越多的人就越有利。而錢最少、產業又不多的人最高興的莫過於是挖到金礦了，再不然就是找到海底沉船裡的寶藏，這類的事件都有一舉大逆轉的可能，發生的機率雖然很低，但是名次落後的玩者碰上的機會就高的多，反正遊戲中即使負債了還是能繼續努力不會倒閉，先得意開懷大笑不稀奇，最後笑的人才是大贏家！



參賽者所能使用的道具一開始只有寥寥數種，幸好每個玩者都能設立工廠開發出新的道具，這些新發明都是有專利權的，日後商店內販售道具的獲利會有部份回饋給這位發明的玩者，成爲一種額外的收入。這時候自己的工廠也在持續地量產這種道具，讓生產者得以防禦或是攻擊其它玩者。在遊戲中，道具的威力較小，但是來源穩定、能持續供應，還有少數無法製造也很難買到的道具可以讓角色擁有更多的能力，或是在小遊戲裡作弊，就很不容易看到了。工程師是最適合運用道具的角色，他能比別人發揮出更強的道具能力。

卡片的種類比道具還要多，但是威力從普通到究極強的卡片都有，而且卡片不能生產，商店裡也很難買到，只有於大地圖上停留於黃點上時才能得到一張卡片，所以在平時儲存適當的卡片，選對時機使用時絕對是威力無窮。不過如果參賽者中有人使用女妖這個職業時，就千萬不能採用保留卡片的戰術，記得有事沒事就要把卡片用掉，因爲女妖懂

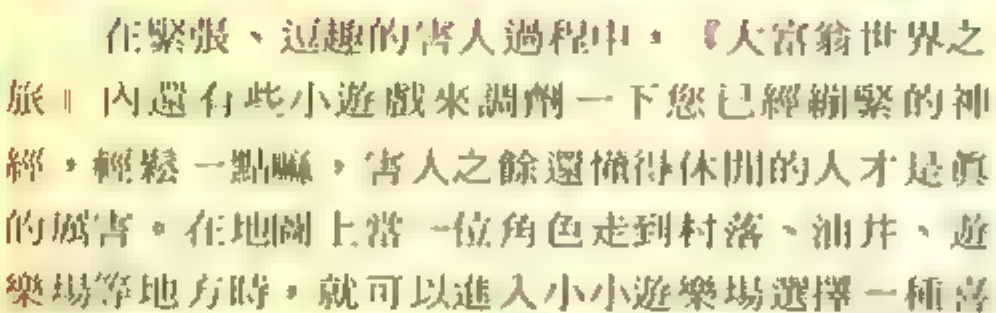


遊戲中的各種產業結構

得使用魔法，能夠隨意地和對手「交換」卡片，辛辛苦苦保留下來的好卡隨時都有可能被換走。女妖的第二種魔法技能是「變卡」，能夠自由自在地把一張卡片變成另一種卡片，可惜她自己也不清楚會變出那一張卡片來。如果想以卡片戰爲主力，女妖會是最佳選擇。

特殊能力對小遊戲的影響

在緊張、逗趣的害人過程中，『大富翁世界之旅』內還有些小遊戲來調劑一下您已經繃緊的神經，輕鬆一點嘛，害人之餘還懂得休閒的人才是真的厲害。在地圖上當一位角色走到村落、油井、遊樂場等地方時，就可以進入小小遊樂場選擇一種喜歡的來玩，這六種小遊戲是比記憶力的「挑禮物」、考驗戰術的「搶軍旗」、動作遊戲「挖金礦」、射擊遊戲「遊樂園」、考排列組合的「卡片大賣場」與純靠運氣的「押點數」六種小遊戲。不過這畢竟只是遊戲，全部都要靠技巧太辛苦了，有幾種方法可以取巧來增加勝算，說穿了就是作弊啦。







小女孩天賦異稟，可以「鑑視」的她能夠看透牌面，有很多遊戲她都可以先偷看一下，接下來選擇的時候就輕鬆了許多不容易輸了，或者是取得道具「透視眼鏡」後也有同樣的效果。聰明好學的女學生有著「分析」的特別能力，在遊戲中碰上和機率有關的事情時就特別順手，她可以知道許多有用的額外資訊。同樣的，如果取得「PDA」這樣道具時，就算是其它的角色也能夠像女學生一樣可以分析了。還有道具是可能被搶走的，記得好好保護這些珍貴的道具。



遊戲開始時，選擇您喜歡的主角

遊戲進行流程

談了許多人物的特性與物品，其實大富翁類型遊戲最重要的還是如何賺「錢」最重要，每位角色不同的能力最終仍是以賺錢爲目的。遊戲中賺錢的



方法主要有兩種：經營產業與抵達目的地。當玩者在地圖上停留於任何一座城市時，只要資金足夠就可以買下城內的物產，這些物產雖然區分爲農業、工業、商業，與觀光業四種，都一樣能替您賺進大把的銀子，而且是陸續會有進帳的長期收入。此外遊戲會指定一個城市爲玩者們的目標，最先抵達目的地的玩者可以獲得一筆相當可觀的金錢，這筆錢遠比經營產業的所得要多，也是所有的玩者的主要目標。

有人高高興興地得到賞金，就會有人落寞失望，而且最後一名還會受到懲罰，神棍、黑道大哥或是大魔神其中之一會跟上這位跑最慢的玩者，開始找麻煩了。神棍算是三人中最客氣好相處的，有事沒事替你做做法事、買個運座，收費還不致於太昂貴，如果找麻煩的是黑道大哥就沒那麼好說話了，他高興的時候用五倍的價錢賣一張卡片給你、不高興的時候連卡片都不給就要你出跑路費，或是對你名下的產業很感興趣（準備送給他吧）！最可怕又假仙的大魔神出手最重最狠，偏偏嘴巴上說的動聽之極。

痞子
最會找麻煩

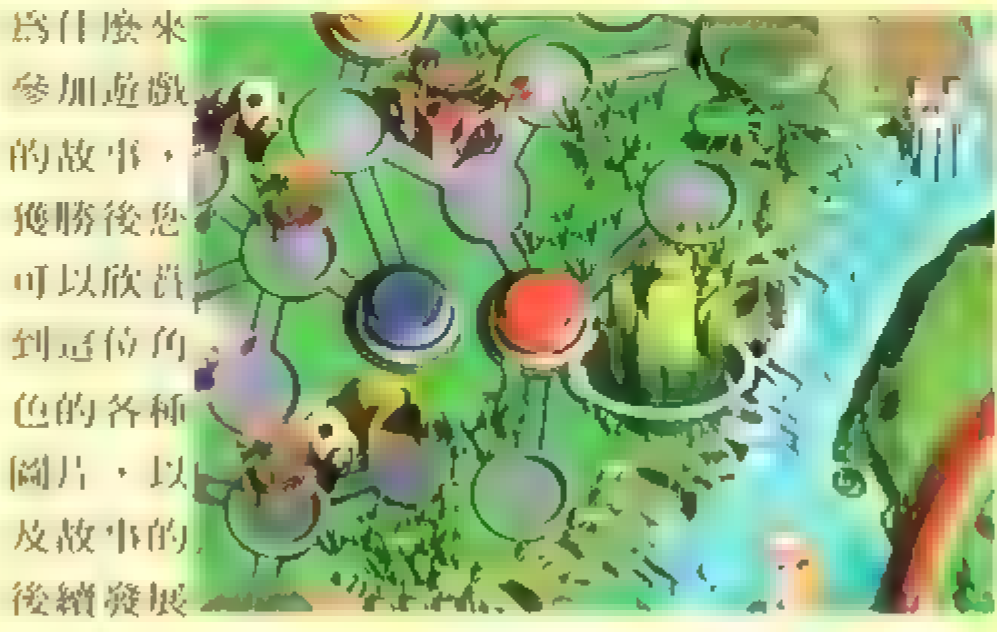
魔神
三大惡人之一，滿嘴仁義道德，害人最狠

她要你「光明正大」的做人時，請準備和你所有的卡片說再見吧；大魔神和妳談「學習珍惜」時，你真的會很痛心些被丟掉的錢（好慘）；離目的地很近的時候小心她要你「易地而處」，一瞬間你的角色就被丟到地圖最遠的地方，想哭都哭不出來呢！

可喜的是，這些專找麻煩的惡人們是可以「送」給人的，記得衝向離你最近的另一位角色，只要與他或她交錯而過或是停留在同一格位置上，你的心腹大患就強迫送給另一個人了，當然我們以不用指望這個大麻煩能送出去多久，別的角色也會想辦法把麻煩丟回來的。我們可以預料到在遊戲的過程中這種拋甩戰一定會持續不斷，我丟你不肯撿，人家都「不得已的陷害別人」，直到有人抵達目的地後讓麻煩「換手」，重覆這段刺激的害人之旅。

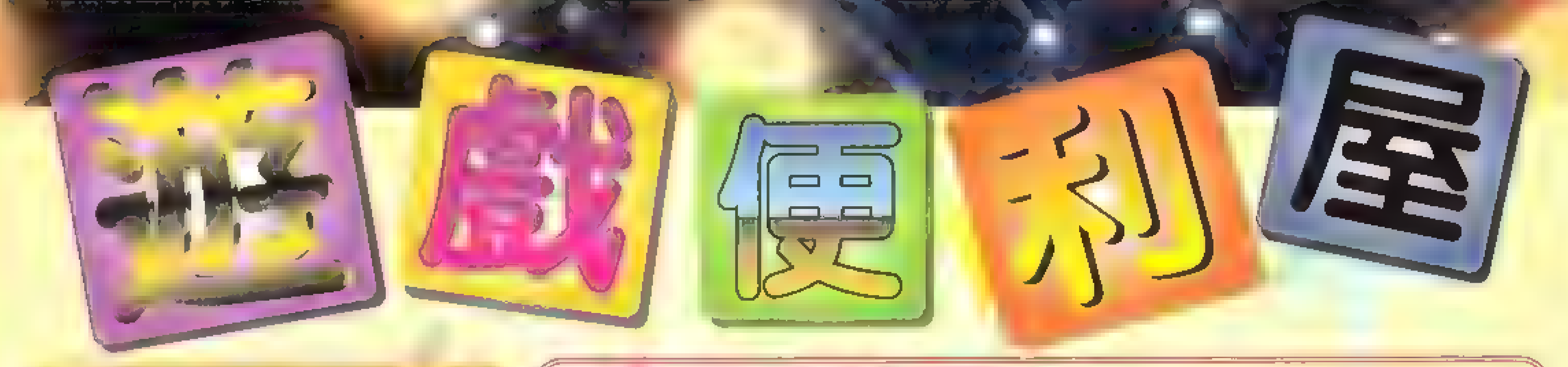
每位角色的故事結局

最後時間終了，遊戲會開始計算每個人的總資產，當然最高有的那個人會贏得比賽勝利。那這樣就結束了嗎？當然不是，遊戲裡每位角色都有一個爲什麼來參加遊戲的故事，獲勝後您可以欣賞到這位角色的各種圖片，以及故事的後續發展



，這是您努力的成果。例如您如果使用龍寶貝這個角色，在遊戲開始前就會知道龍寶貝來參賽的原因：替老爸酷斯拉建造一個大城市來破壞…。沒錯，這就是龍寶貝的目的，而在結局裡您就會看到幾經鬥爭努力建設起來的大城市被酷斯拉大腳一踩，就那麼灰飛煙滅去了，真是%︿@︿！您想知道政客成爲大富翁後會做什麼呢（還是貪汙吧）？懂得魔法的女妖呢？來玩遊戲就知道了。好玩的遊戲、耐玩的遊戲，相信是最經得起考驗的，祝萬象更新、一元復始，大家一齊來賺錢。

地圖上騎機車巡邏的警察

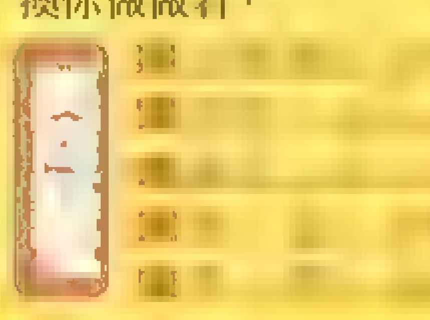


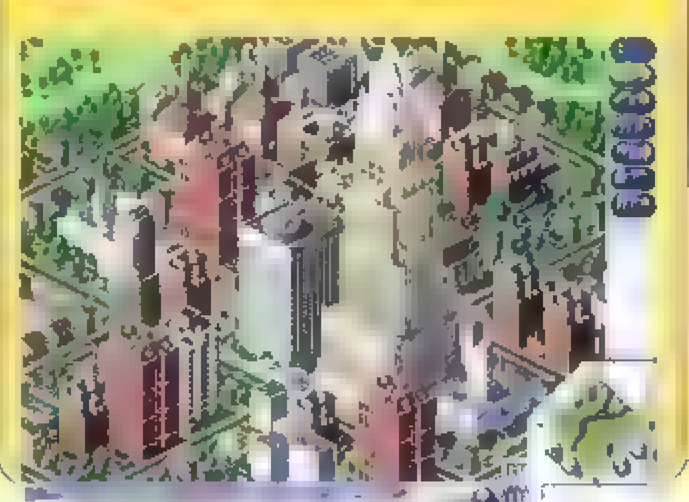
模擬城市3000

SIM CITY 3000

對於市政不滿意嗎？對於城市規畫你認為還有更聰明的辦法！那麼親自來管理一座城市如何？來試試美商藝電推出的"模擬城市3000"，相信它可滿足你當市長的夢想。遊戲中你可以盡其所能的展現行政管理和都市規劃的能力，一座城市將會隨著你的喜好慢慢成長或者因為你的管理不當而消失於無形之中。

遊戲裡頭有著真實人城市經常遇到的問題，如水電問題、空氣污染問題、交通擁擠問題、垃圾問題、犯罪問題、失業問題、和教育文化的問題等等，每一個問題可能都會讓你這個新任市長一個頭兩個大，除了人為的因素外，還有天災、地震、龍捲風、洪水和最流行的飛碟綁架案，都讓你的都市管理更加的困難，或者說更加的真實有趣。但是當你的市鎮慢慢的成長時，那種父母望子成龍的感覺將會一股腦地爆發出來，再大的辛苦，想起來也就認為不算什麼了。為了獎勵你的都市經營，將提供全世界不同的地標供你興建，像是自由女神像、巴黎的艾菲爾鐵塔以及倫敦的大笨鐘等等，都會出現在建設選單中供你興建。快！你的市府團隊正等著您發號施令呢！市長換你做做看。





陸軍元帥

SPY WAR

棋類遊戲一直是眾多喜愛動動腦筋的玩家們樂此不疲的最愛。但目前在市面上的眾多棋類遊戲中，不論在遊戲的創意上或設計上，都已略顯乏味與重疊性頗高的疲態。但仍然有許多棋類遊戲的設計人員繼續絞盡腦汁，為了帶給玩家更多的樂趣而努力著。「陸軍元帥」是一款改編自著名的紙上棋類遊戲《陸軍棋》的一款現代戰略棋盤遊戲。玩家將率領著一支精銳部隊，帶著你的勇猛士兵和新型武器執行著玩家自行擬定的作戰計劃，達成不可能的勝利任務。



EZ SOFT

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：益智
- 售　價：299元

盜王之王

THIEF：THE DARK PROJECT

在許多的遊戲當中，玩家往往都是扮演正義的角色，或者是剷奸除惡的角色，而這款「盜王之王」則是完全跟傳統的角色扮演遊戲背道而馳。遊戲中，玩家所扮演的是一位小偷，遊戲的目的，最主要就是要成為全世界最厲害的竊賊。另外進行遊戲的方式，是採用關卡制的。玩者將會依序的完成遊戲中所賦予的每一個任務，而在前一個任務中所獲得的寶藏或是戰利品，則可以用來購買一些裝備或是武器，以準備應付下一個任務。你！有可能成為"盜王之王"嗎？





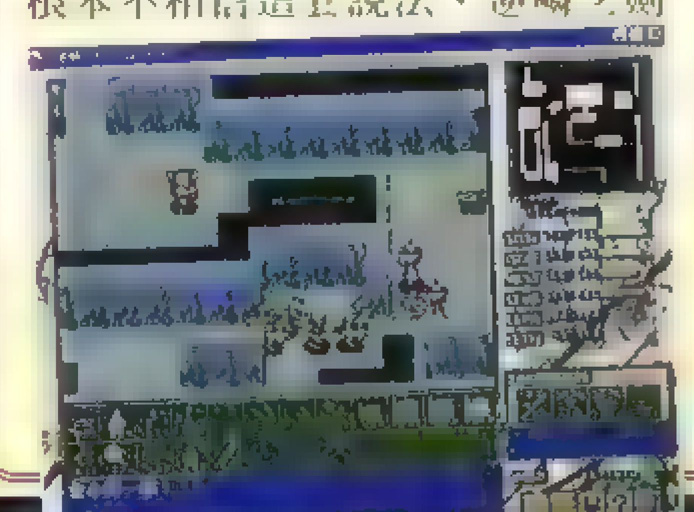
第三波

- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX 6相容卡
- 顯示：DirectX 6相容卡
- 類　型：3D動作
- 售　價：990元

大逆鱗II

QUEST for GLORY：DRAGON・FIRE

故事起源於存放在城鎮教堂中的一把逆鱗之劍，傳說這把邪劍鎮壓住曾經在人間界肆虐的邪靈⋯。但貪婪的資產家布拉德根本不相信這套說法，逆鱗之劍上面鑲嵌的九顆寶石在他眼裡，可都是價值連城的寶貝啊！不顧主教歐布萊恩的勸阻，布拉德慫恿手下拔取逆鱗之劍的九顆寶石。當寶石被拔下的瞬間，黑暗祭司索亞從黑暗的封印中被解放出來，大地瞬間被黑暗所籠罩，城鎮被破壞，深眠在地底的怪物重回地上肆虐。你所肩負的任務就是重建城鎮，打敗索亞，以恢復人間的和平。



帝技爺如

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：角色扮演
- 售　價：760元

風馳電擊

Viper Racing

這是一款由SIERRA SPORTS製作的賽車遊戲，而車子是克萊斯勒擁有450匹強大馬力的跑車"VIPER GTS-R"。如果你沒錢買跑車的話，那麼這款遊戲絕對可以滿足一下你的速度感。遊戲中最值得一提的，也是它最大的特色就是"真實的車身受損"。當你在比賽中擦到護欄，烤漆就會被刮掉，而撞到路旁的凹凸坑洞時，避震器會偏離甚至整個掉掉；最酷的是當你和其他車輛相撞時，車身會因你撞的部位及力道不同而有不同的受損程度，甚至還會被撞的「飛」離跑道！種種超擬真的賽況，將給你最最真實的感受喔！



松崗

■記憶體：32MB
■音效：DirectX相容卡
■顯示：DirectX相容卡
■類　型：賽車模擬
■售　價：1200元

東戰線風雲錄之危機四伏 [illegible]

EAST FRONT：EXPANSION PACK

以創作歷史戰爭系列遊戲聞名於世的TalonSoft，繼"東戰線風雲錄"獲得廣大喜好戰略回合遊戲的玩家青睞後，再度推出備受好評的任務片。玩家在遊戲中可選擇扮演軸心國或同盟國中的任一國，帶領本軍與友軍，在火線上衝鋒陷陣。此任務片不僅包括了更豐富的內容，並且更改進了原來"東戰線風雲錄"主程式裡頭許多的小缺點，這是TalonSoft自開發東戰線風雲錄以來，第一次推出官方版的任務片。遊戲描述二次大戰時期，德軍閃擊戰成功後，同盟軍寸土寸爭，浴血保衛入侵的精采過程。





[illegible]

■記憶體：32MB
■[illegible]：DirectX[illegible]
■[illegible]：DirectX[illegible]
■[illegible]
■[illegible]：840元

阿爾發新文明

ALPHA CENT AURI

提到策略遊戲就一定會想到SID MIERE的文明帝國I&II，"文明帝國"已經成為策略遊戲的經典之作。玩過文明帝國的玩者都一定會問一個問題，最後發射出去的外太空殖民船，結果如何呢？為了滿足現在眾多玩者的好奇心，SID MIERE決定推出新的策略遊戲"阿爾發新文明"，讓玩者在外太空的異星球上繼續完成文明霸業。當然，除了你之外，也有別的團體在蠢蠢欲動，等著隨時把你給消滅！你能夠在孤獨的外太空中，剷除對手，繼而創造出與屬於自己的新文明嗎？





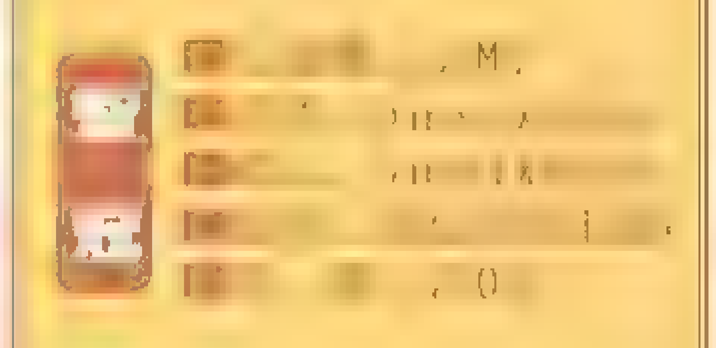
美商藝電

■記憶體：16MB
■音效：DirectX6相容卡
■顯示：DirectX6相容卡
■類　型：策略模擬
■售　價：1180元

雷峰塔

白蛇傳的故事可謂家喻戶曉，人家都知道白蛇娘娘和專拆人家美滿姻緣的悲和尚法海，在一次驚天動地的鬥法大戰之後，被法海收服在缽體，然後永遠的鎮壓在雷峰塔之中。法海並且下了惡毒的咒詞，如果要救出白蛇，「除非西湖水乾，雷峰塔倒！」可憐的白蛇娘娘就這樣被鎮壓在永不見天日的雷峰塔中。

故事的劇情設定在白蛇被鎮壓的十五年後，白素貞與許仙的兒子夢蛟已長大成人，夢蛟由父親口中得知父母兩人的愛情故事，及母親為何被鎮壓塔底的經過。便毅然決然的決定前往雷峰塔，以期拯救母親。在旅程中，將有許許多多的磨練等著玩家們。不過！並不是只有玩家自己一個人冒險，遊戲裡還設定了此名為召喚獸的角色。只要玩家能得到地、水、火、風四個靈符，便可將附身在石敢當中的神獸召喚出來。它們可不是出來「秀」一下就回去休息，而是會一直跟在你身邊陪你奮鬥的好伙伴，也是會升級的。和一般動作角色扮演不同的是，這款遊戲有豐富的劇情以及謎題作為它背後最大支柱。整個遊戲的世界包括地下皇陵、千年梧桐林、雷峰塔等共有22層近百個迷宮，非常的驚人可觀。還等什麼！白蛇娘娘正等著你去救呢！

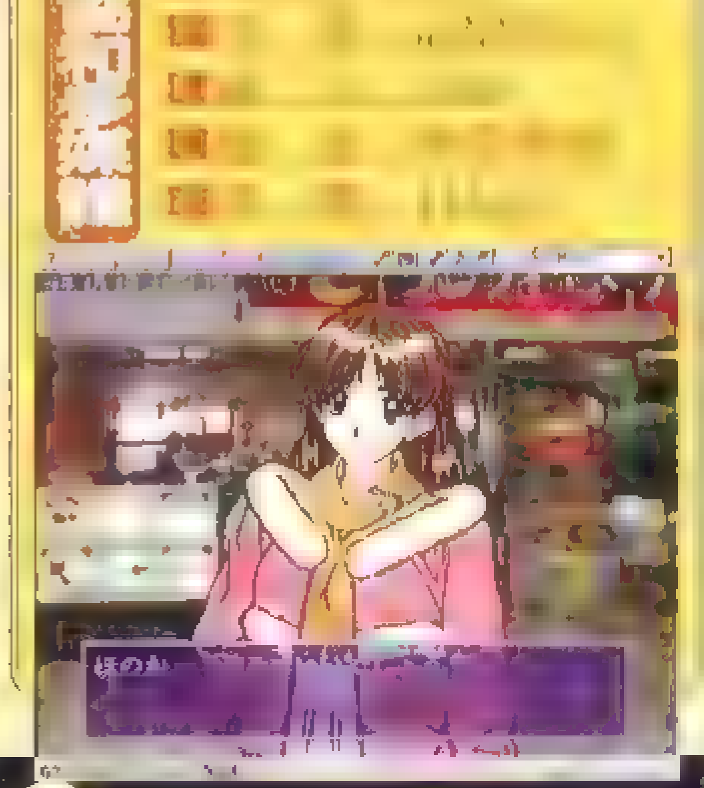




遊戲便利屋

青澀寶貝

你曾經有收到情書的經驗嗎？但是寫這封信的人卻沒署名，遇到這種情形你該怎麼辦？就讓「青澀寶貝」這遊戲來給你點提示吧！遊戲裡的主角小時候因為父親工作的關係，不斷在日本各地搬家，因而結識到十二位相當漂亮的女主角。可是就在主角長大了之後，卻收到一封完全沒有署名的情書，上面透露出強烈想要再見到主角的訊息。為了要找出這封情書的寄信人到底是誰，主角便開始在日本各地展開旅程，重新與這十二位女主角再度取得連繫，希望在這高中的最後一年，能夠解開這個深藏在內心深處的謎團。遊戲最重要的一個與其他同類遊戲不同的特色，在於傳統的作法都是主角要努力鍛鍊自己以便能夠順利追求到心儀的女主角。雖然這一點在「青澀寶貝」裡頭依然存在，但是其動力卻有了很大的改變。反倒是為了想要知道到底是誰寄出那封匿名情書，而不斷地與十二位女主角接觸來尋找答案。另外一方面，以往同類遊戲的女主角都是根據玩家的行動而加以回應，但是「青澀寶貝」卻是一個完全互動的世界，主角與女主角都是擁有自我意識的個體，當女主角喜歡主角的時候，不但會主動追求，而且主角更擁有拒絕對方的權利呢！要如何找出是哪一位女主角寄情書給你的，一切就端看你的行動了。



創世神話

創世神話的畫風採卡通式風格，短短矮矮的二頭身人物，加上那可愛的表情和路邊的小樹和小花，構成了創世神話獨特的風格。初見遊戲開頭，你或許會被那滴著兩行血淚的畫像所震撼，然而一進入遊戲卻發現和先前的印象全然不同，開始懷疑自己的眼睛，而這是創世神話的獨到之處。由於題材相當嚴肅，所以SAMSON便採用這種作法來調和一下氣氛。雖然如此，卻一點也不會影響到劇情的故事張力。看慣了超寫實的動畫，偶而也該放鬆心情，嘗試一下這款不一樣感覺的遊戲吧！





富峰群

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX 6相容卡
- 顯示：DirectX 6相容卡
- 類型：角色扮演
- 售價：740元

虎口餘生

O.D.T.

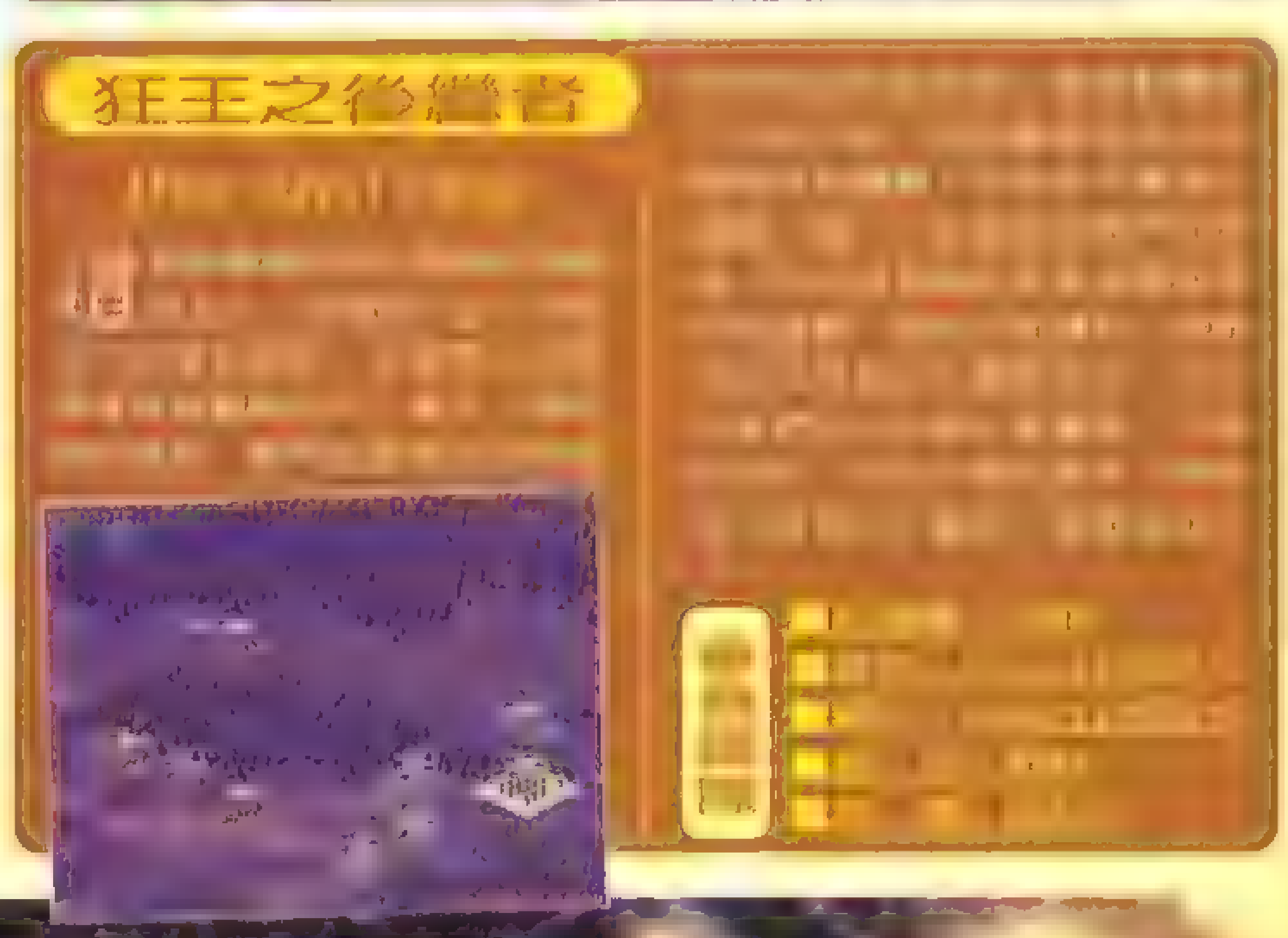
很久很久以後的未來，有個名為蘭南星（Lomanzin）的星球，簡直可以稱為人間仙境。而蘭南星上最為珍貴的，則是一座稱為卡利（Calli）的城市。雖然聽起來就像是科幻小說中的城市一般，但事實上正是如此。無論如何，卡利目前陷入了危機，一個空前的危機。卡利的市民生病了。他們所生的病，是一種使他們無法存活很久的病。顯然的，他們罹患的是一種神秘的病症。至於為何會感染這種病？沒有人會知道，您必須試圖找出原因來，並找出如何醫治這種病的方法，及其隱藏在背後的陰謀。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX 6相容卡
- 顯示：DirectX 6相容卡
- 類型：動作冒險
- 售價：990元

狂王之後



般若魔界之帝都魔域傳

迦藍帝國「吉祥大朝」的王子凌舞與魔法師團團長[illegible]等人，為尋訪曾經造成「帝都崩壞事件」的關鍵法器～四枚鬪甲能源石之一的「貪婪石」，[illegible]人循線渡海來到了這「翡林島」上。但卻陰錯陽差地被島上的神秘生物「呀嗚族」們當成祭神的供品，掉入了聚落廣場中央的巨大樹洞底下，進而與「呀嗚族」口中的「神」展開了一場意外的戰爭……。獨創的3D即時、回合戰鬥系統，包可以享受回合制的快感及即時殺戮的刺激。考究的3D場景，淋漓盡致的劇情展現，相信定是19[illegible]年最精彩的一款RPG遊戲。



第三波

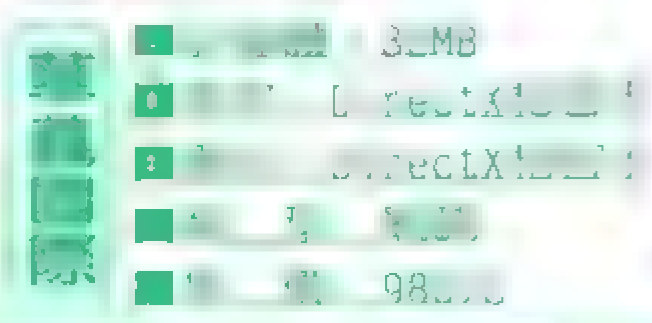
- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX[illegible]
- 顯示：DirectX[illegible]
- 類型：角色扮演
- 售價：850元

殺無赦2

Myth 2 · Soulblighter

曾被全球各大電腦遊戲雜誌評為「97年年度最佳戰略遊戲」，以血風席捲全球的遊戲－殺無赦，終於推出續集了。在『殺無赦2』中，由於每一個單位的動畫格數為前作的兩倍，因此其動作更生動活潑。在前作為人所詬病的電腦AI，這次也有所改進了，[illegible]炸彈炸死的慘劇發生了。不[illegible]前作的風格，這次的戰鬥也是非常的血腥。生性善良，害怕見血的人，倒是可以試著讓這遊戲來幫你練練膽識。生性殘暴，嗜血的狂人，這可說是最能讓你發洩情緒的好遊戲了。





[illegible]

- 記憶體：32MB
- [illegible]：DirectX[illegible]
- [illegible]：DirectX[illegible]
- [illegible]
- 售價：98[illegible]

工人物語3

在今年，遊戲界仍是以戰略遊戲為主流。在一片以戰爭為主的即時遊戲中，當然也有比較偏重於建設成分的遊戲。試想，一個國家之所以興盛，並非其軍備強大，而是有雄厚經濟作為後盾。『工人物語3』便是以這樣的出發點，創造了與眾不同的遊戲世界。遊戲裡有複雜的經濟模式和供需關係，這種關係，讓遊戲的可玩性大幅提高。跟其他同類型遊戲有一點不一樣的是在於原料的生產。別的遊戲都是只有一種單獨的原料，而這遊戲原料生產出來的成品或半成品，都有可能成為另一種物品的原料。其變化就非常豐富了。





第三波

[illegible]

魔導聖戰－風色幻想

WIND FANTASY

「魔導聖戰－風色幻想」除了是個RPG遊戲外，她還是個道道地地的SLG遊戲。而說到SLG遊戲，玩家們第一個想到的可能就是「轉職系統」吧？通常一般的SLG遊戲中轉職系統通常都採用提升等級來轉職的方法來進行，而『風色幻想』並非採用這種方法來進行轉職的動作，她是使用一種名為「徽章」的特殊物品來進行轉職的動作。每個徽章中都會隱藏著一種未知的力量（風色幻想的世界中共有63個完全不相同的徽章），而當玩家得到這些徽章時，便可以前往遊戲中一個名叫『轉職神殿』的地方進行轉職的手續。也就是說，您可以使用[illegible]做最大幅度的自由轉職喔！除了能使用徽章來轉職外，玩家還可以[illegible]徽章中的技巧強大角色的能力[illegible]使角色轉職的能力外，還[illegible]的方式來使用該徽章所配屬的技巧。

遊戲中的所有場景都是以3D的方式構築出來的。不僅是地圖，連人物角色也都是以3D繪圖所構築出的。至於為甚麼要放棄原先極為擅常的2D小人動作而選擇以3D來進行製作呢？主要是為了讓45度角的人物，也能像格鬥遊戲般的施展流暢動作，這真的可能嗎？就讓您來求證看看吧！



弘煜科技

- [illegible]：16MB
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]：角色扮演
- [illegible]：780元

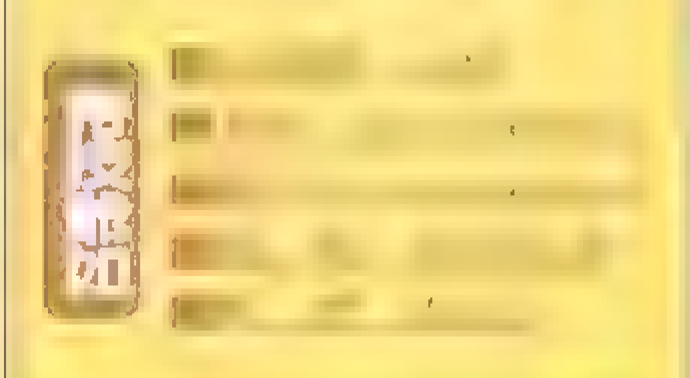


遊戲便利屋

[illegible]

各位還記得去年暑假推出的「守護者之劍」吧！它以畫面絢麗、音樂動人、且完全由國人自製而受到國人的青睞。事隔一年多，這款「守護者之劍外傳～無盡的宿命」推出了，真是讓人不得不佩服"風雷小組"的功力。這次外傳與前作有何不同呢？

遊戲中的場景繪製與前作一般，都是採卡通動畫式的背景，每個景色看起來就猶如看一部卡通動畫般的炫目。要說有什麼改變的話，只能說是畫工更精細了。在戰鬥場景方面，法術施展時的畫面，包你覺得值回票價。系統方面，基本上，跟前作是沒什麼改變，所以玩過前作的人絕對可以輕鬆上手。角色呢？那角色有沒有改變呢？答案是前作中的男主角修特，在外傳裡改以附有魔法的木頭人上場，論戲份也非能與可比。而前作的女主角小珍，在外傳裡則一躍而為「第一」女主角。只不過，這一回的劇情背景，小珍得進入另一個傳說中的時空探詢自己的出身。為了追尋心中的「希望」，小珍因緣際會與「無盡之輪」牽扯上關係，而這正是大魔頭辛卡意圖破壞美麗世界的關鍵所在！小珍能阻止辛卡的陰謀嗎？你玩了就知道！

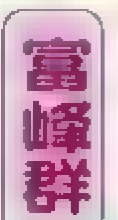




神秘的世界

神秘的世界裡有愛情、有友情，且劇情設定極為詼諧有趣。每個人物的設定詳盡，有著自己獨特的個性（或者該說令人笑到翻掉的特色？），嗜酒如命的老煙槍藤澤老師，來到異世界後，突然有了超能力，然而代價是戒煙戒酒，他能受得了嗎？嗜錢如命，無論身處何處，都一定要賣便當賺錢的榮榮美，她與誠的感情會有進一步的發展嗎？如果你是「神秘的世界」動畫的忠誠擁護者，那你絕對不可錯過這款遊戲；如果你還沒看過動畫，這款遊戲也值得你細細品嚐。歡迎一起進入神秘的國度～艾爾哈札特！





富峰群

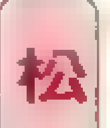
- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類　型：冒險
- 售　價：740元

英雄傳奇V－火龍試煉

QUEST for GLORY：DRAGON・FIRE

這個城裡長久以來即流傳著一種傳說：如果沒有英雄出現，就會有一頭巨龍從島的中央興起，並且用牠的火焰吞噬所有的東西。由於國王猝死，需要另立新的統治者，而欲成為統治者必須先完成冒險的儀式，只要有勇氣參與冒險的人都可以前來角逐王位。玩者必須參與這個冒險儀式，一方面查明暗殺的真相，一方面也因為只有像玩者這樣的人英雄才配得成為國王。只要你完成這些冒險，就可以繼任為國王，拯救人民，也許還可以娶得美嬌娘呢！





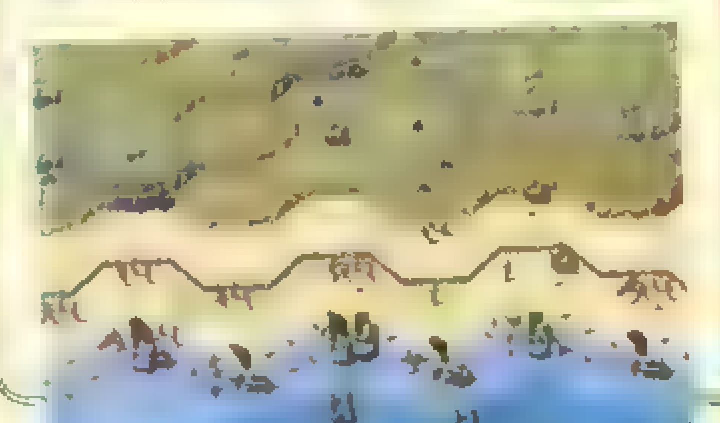
松崗

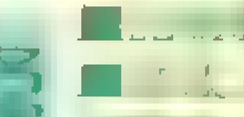
- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類　型：角色扮演
- 售　價：1250元

西戰線風雲錄

WEST FRONT

西戰線風雲錄內包含許多著名的北非戰役，包括美軍、英軍、德軍與義大利的坦克軍團。此外也有其它的盟國加入戰局，包括自由法國、維琪法國、希臘、南斯拉夫、挪威、比利時與荷蘭等國。遊戲內包含50場大小戰役與[illegible]場大型對戰（CAMPAIGN），這些對戰包含著名的阿登戰役，如諾曼第登陸、西西里登陸與北非坦克大決戰等等。玩家將在每一場對戰中，由營長階級開始帶領部隊，一直打到戰役結束為止。過程中玩家的經驗值將持續累積，獲得戰功後還可以獲頒勳章並逐步晉升階級。你將有可能成為"麥帥"第二。





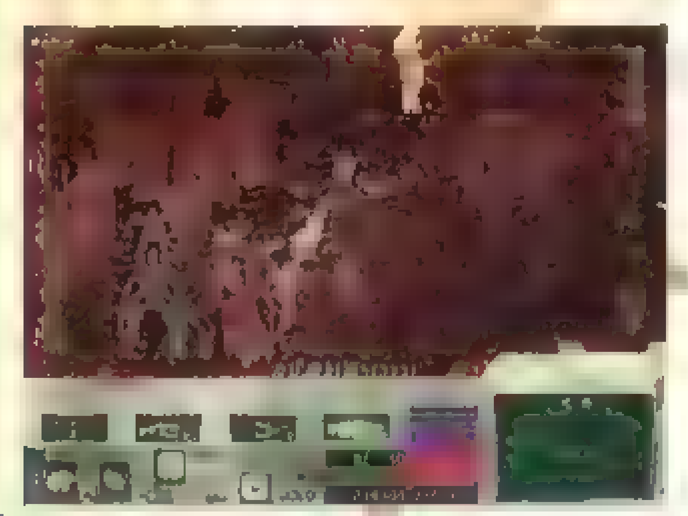
[illegible]

- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX[illegible]
- 顯示：DirectX[illegible]
- 類　型：[illegible]
- 售　價：840[illegible]

吞噬者

ALIEN SLAYER

在一百多年後的新世紀，地球上因人口飽和、資源缺乏而開始實行前往宇宙的移民計劃。來自地球的犯罪集團和政府官僚，仍然聯手勾結企圖染指這個全新的世界。地球聯盟指派無能的總督前往鎮治，但終究是徒勞無功。而新移民地也意外的出現了不少異形生物，不但吞噬了所有的移民者，就連保安官也莫名的成爲殺人犯。遊戲中的主角是一名傭兵，他除了必須獨力對付層出不窮的異形，還得奉命「做掉」無能的官僚，這是何等艱辛的任務，到底有誰能夠完成呢？





富峰群

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX 6相容卡
- 顯示：DirectX 6相容卡
- 類　型：動作射擊
- 售　價：790元

保羅紐曼冠軍車隊

NEWMAN/HAAS RACING

好萊塢影星保羅．紐曼，他不僅是位影星，他還是一位十分熱衷於賽車運動的賽車手。上了年紀的他曾以70歲又10天的高齡，在勢力上奮戰小型、車賽中拿獲冠軍，成爲賽車界一大傳奇英雄。遊戲裡是以真實世界的Newman/Haas車隊爲主題的一款賽車模擬遊戲，說它是一款「模擬遊戲」，是因爲本遊戲與一般的「動作型」賽車遊戲最大的不同之處，就是它很真實。遊戲中的車子是會損壞的，而且也具有一般真實車輛所有的物理特性，玩者在遊戲中甚至可以像在玩真車一樣地調整車子，才能選擇最好的性能。熱愛賽車的你，趕快發動你的引擎吧！

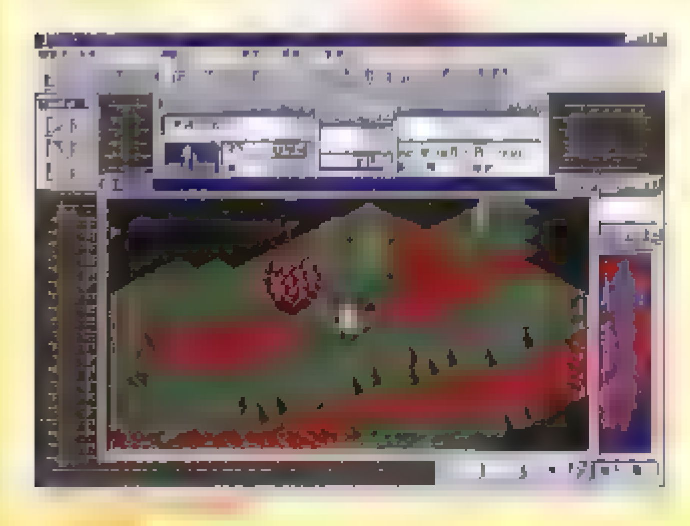




第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：賽車
- 售　價：940元

勇者拿著寶劍，衝進迷宮、打倒魔王、救出公主…。相信大家一定對此劇情相當熟悉，這是一般的RPG劇情必定會有的走向。不過這一套方法，絕對不適用於俠客遊這系列的遊戲！當玩家一接觸到這個遊戲，直覺上一定會認爲它是個典型的RPG遊戲。實際上前途道悖並非一般典型的RPG遊戲，而是採自由劇情。就看你是做個人人稱讚的大好人，還是壞事做盡的大壞人，就由你自己決定。大體上，遊戲進行方式與未來之書比較起來並無太大改變，不管有沒有嘗試過未來之書的玩家，一定都會很快上手地。





第三波

- 16MB
- DirectX
- DirectX
- 880

大受好評的『三國群英傳』推出二代了！這次，它又帶來了什麼嶄新的風貌呢？它與著名的『三國志』系列有什麼分別呢？這遊戲的特點就在於戰鬥場面的浩大。雖然其他三國系列的遊戲動不動就帶兵數千人甚至數萬人，但是戰鬥時還不是鏘鏘一聲！數百名的士兵就從此消失在世上了。群英傳就不同了，雖然只是搞兵200，但是戰鬥時可是看得見每一個士兵，你將眼睜睜看著你的子弟兵向前衝鋒殺敵，怎麼陣亡地你都看得見。不只這樣，你還可以觀賞到將軍和軍師特有的武將技或軍師策略，每一種技巧都非常地光炫華麗，一看就覺得很有震撼力。和其他的同類型遊戲比較起來，你將會覺得這是一款操作簡單，容易上手的SLG遊戲。因爲它著重於戰爭部份，不需要一些繁雜的內政指令，你只要專心地帶兵打仗就行了。不過說到打仗，這可不像是小孩子打架一樣，兩個人衝過來打一打就贏了。這遊戲非常地重視隊形，只要你的隊形剛好被敵方的陣形剋到，那就算你再強，也還是有可能全軍覆沒的。當然就是兵種，正所謂一物剋一物，兵種也是會互相相剋地，所以在出陣前要多想想要帶些什麼兵種去戰鬥呢？三國的歷史能否改寫？就完全看你的運籌帷幄了！





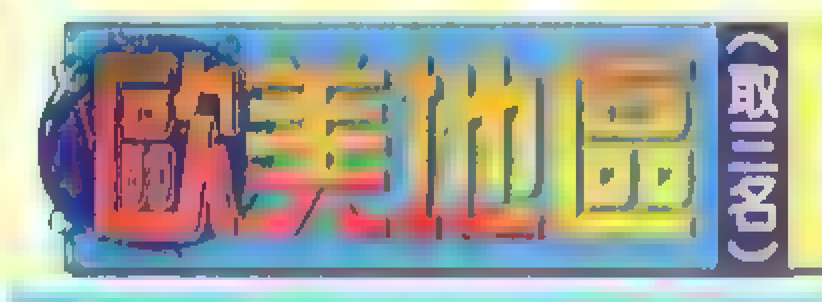




1998年可說是遊戲業界頗熱鬧的一年，不僅精彩遊戲紛紛出籠，連一些財力雄厚的集團也開始加入了業界的酣戰之中。原本編輯部打算要票選出1998年度各類型的最佳遊戲，但是有編輯反應：各人口味喜好皆有差異，何謂最佳遊戲？說的也是！像RPG，有的人喜歡曲折離奇的劇情，有的人卻偏好自由隨意的遨遊各地，但這兩者通常難以相容；又像『鐵路大亨』、『金錢帝國』等試圖架構[illegible]，但對國內大部份的玩家而言，反而難[illegible]，要如何讓他們覺得這些遊戲是『最佳』？

因此編輯部在集思廣益之下，決定以選出年度『風雲』遊戲為主，以大眾普遍[illegible]遊戲性來選擇，以避免因玩家的水準不一所產生的認知差異；同時以在國內市場中遊戲主要的幾個發行地域來區分選擇範圍，也考慮到因為各發行地區的文化科技之落差（若以歐美大作跟國產遊戲相比，其結果可想而知），就如同一般格鬥賽中以體重分級的用意一般，讓各競爭者至少都有個較公平的起跑點。

以下就是編輯部在數次爭論不休的爭議及私下『溝通』之後，最後所產生的票選結果，就讓各位讀者來看看，與你心目中的得獎名單是否一樣吧！



（取三名）

由於這一年的歐美遊戲強作輩出，再加上支援3D加速卡的技術更趨成熟，因此遊戲可說是愈來愈有看頭；在各編輯討論之後，終於選出了年度風雲遊戲的前三名：



『魔獸爭霸』的血統再加上Battle.Net的推波助瀾，在遊戲甫推出之際便引起了大學網路的恐慌，原因是許多大學生拼命連線對戰，讓網路為之大堵塞！這種台灣頭尾燒透透的現象，堪稱是遊戲業界的大事之一。

『星海爭霸』可說是即時戰略遊戲的佼佼者，三個不同種族之間的兵種設計得相當戰略化，不會有一些無意義的衍生部隊出現；戰役的地圖設計也相當多樣化，種族之間的情結糾紛更在此表露無遺。不過本遊戲最成功的地方，還是善用連線對戰的功能，讓許多好戰份子得以呼朋引伴，在遼闊的外太空展開一場場的血腥廝殺。

對於國內這一年來出現的廣大星海迷而言，『星海爭霸』獲得年度風雲遊戲歐美地區的榜首，應該算是實至名歸。



在遊戲業界許久未有RPG大作推出的情形之下，魔法門六的出現，不僅讓許多熱愛RPG的玩家為之振奮，也帶起了RPG再度風行的契機，因此魔法門六在整體業界的演化上有相當大的影響。

以上五個迥然不同的區域構成的3D廣大世界，不僅僅只是一個冒險故

事而已，這個世界中所包含的森羅萬象，提供了玩家一次又一次的新奇；自由度高而不失鬆散的架構，除了讓玩家能實際去體驗這個活生生的世界之外，也能夠探查劇情所安排的一連串挑戰。

雖然有人覺得後期出現的雷射武器有點破壞遊戲的氣氛，不過就整體而言，『魔法門六』仍然是深受眾多玩家喜愛的RPG，因此也登上年度風雲遊戲～歐美地區的第二寶座。

這款遊戲可說是最令人訝異的黑馬，不僅一般玩家都看走了眼，連發行公司都未將其列為重點遊戲；沒想到推出之後卻大受玩家好評，讓許多業界老手紛紛跌破眼鏡，真是異軍突起啊！

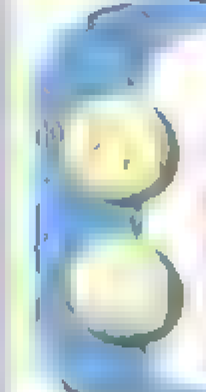
這款遊戲與一般即時戰略遊戲的差異，在於它充份運用了單兵作戰的靈活性及不確定性，每個不同隊員之間的特性及能力，讓遊戲過程中充滿了各種未知的挑戰性，同樣的關卡會有數種截然不同的過關手法，這可是一般即時戰略遊戲所無法達到的境界。

另外令人驚艷的畫面及聲光效果，也是本遊戲吸引人的地方；高解析度表現之下的場景、角色都是那麼地真實，再加上一些細節上的細膩表現，讓



一次大戰的世界再一次完整地呈現在玩家眼前。

不過，『魔鬼戰將』的入榜之前也曾引起一番爭議：由於『屬於高難度的遊戲，可以算做是玩家級的』，根據其部分所要求的[illegible]；但是經過幾位新手級玩家的測試驗證的結果，其實只要抓得到要訣，遊戲上手並不如想像中的那麼難，因此『魔鬼戰將』終於得到它應有的評價。



實際上歐美遊戲還有許多也相當值得注目的大作，如『古墓奇兵３』、『夢幻新世界』等力作，但終究有些取捨，因此這些暫入圍的遊戲就只好飲恨了。不過來年相信會有更精彩的歐美遊戲出現，就讓我們拭目以待吧！



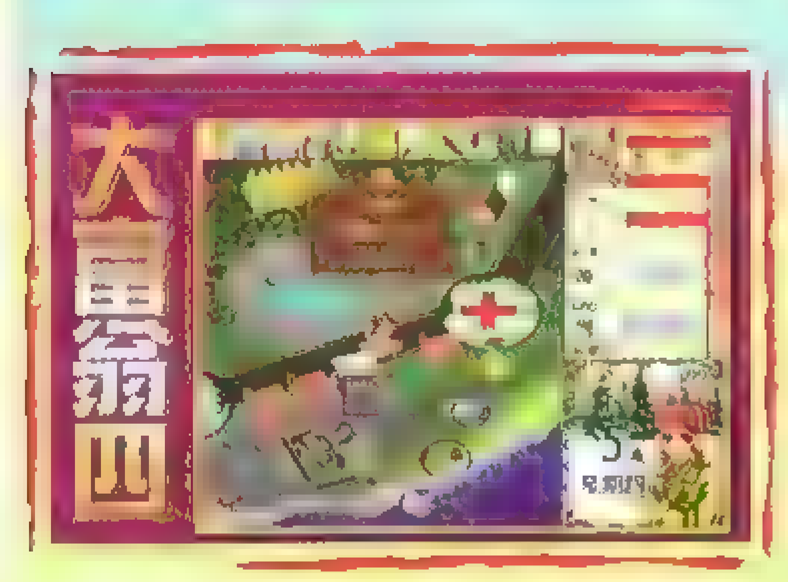
相對於國外遊戲的競爭激烈，國內遊戲倒是有些一面倒的趨勢，可能除了遊戲本身之外，還有受到其它各項因素的影響吧！



『風雲』能上榜，是因為本來選的就是年度『風雲』遊戲？當然不是因為名字相同就能上榜！以香港極知名的同名漫畫改編，原本就會有不少支持者仰頸以待，再加上與電影版同時上市，更是助長了其聲勢；光看在會場上試賣時便大排長龍的盛況，真是來勢洶洶哦！

不過遊戲不能只靠名聲來賣的，還必須有點實力才行。『風雲』的一大特色便是以細膩流暢的3D人物動作，吸引了無數人的眼光；尤其是戰鬥的招式動畫，在當時的國內遊戲可說是無人出其右者，不過有時過於冗長是其美中不足之處。

在推出以來至今，『風雲』以599元的低價賣出了十餘萬套，堪稱是業界奇蹟之一，也因此榮登年度風雲遊戲之國內地區榜首。



自一代以來便人氣鼎沸的系列，雖然近年來一直有不少以大富翁為名的同類型遊戲出現，但『大富翁四』的出現，不僅再度證實了元祖『大富翁』的堅強實力，更差點威脅到『風雲』的第一名寶座。

新一代的大富翁除了更換遊戲角色之外，最重要的是將圖形全3D模組化，據製作單位估計，至少超過十萬張圖以上！有這種圖形

規模的大富翁還頗是少見，也由此可知製作單位的用心。

除了圖形之外，遊戲也將之前一些不合理的現象做了些調整，所以遊戲的娛樂性提升不少；雖然沒有如預期般加入連線功能，但是整體的遊戲性仍值得稱許，而且製作單位還宣稱將推出具有連線功能的資料片，看來頗值得期待。

大富翁系列一直都是老少咸宜的作品，每次作品的推出都一定會引起玩家的注意；雖然較預定推出日期延遲了一段時間，不過其實力仍足以坐上年度風雲遊戲之國內地區第一把交椅。



若以一般業界所認知的市場賣點而言，『阿貓阿狗』走的可是另類路線，分明是想改變國內玩家的口味，顛覆玩家所認知的遊戲觀。

雖然是不折不扣的RPG，但類似LUCAS冒險遊戲般的卡通畫風，不僅讓剛接觸的玩家錯認是冒險遊戲，只要一深入接觸後就會發現這個遊戲比想像中的還更有趣；童話般的可愛風格加上奇想天外的構思，是不同於業界主流的另類佳作。

『阿貓阿狗』的特別之處，在於它美式卡通的風格、不含血腥暴力的可愛表現，只要是童心未泯的玩家，不論年紀大小都會被它所吸引。該遊戲之所以登上年度風雲遊戲之國內地區榜內，也正因為它的另類性是目前業界所缺乏，也極需加入的要素。



同樣的，國內也有不少相當出色的作品，不過在大家討論的結論之下，在以「大眾接受度」及「話題性」的前提之下，還是決定出前三名的得主，因此未上榜的其它遊戲也不見得較差，相信各位讀者慧眼識英雄，必能找到自己喜愛的遊戲。



基本上編輯部只以在國內市場可見的遊戲為準，以免取樣過多而與國內玩家有所差異；至於分為一般遊戲及18禁兩類，主要是考慮日本遊戲以18禁居多，若不區分的話很容易會出現不公平的現象。

一般遊戲



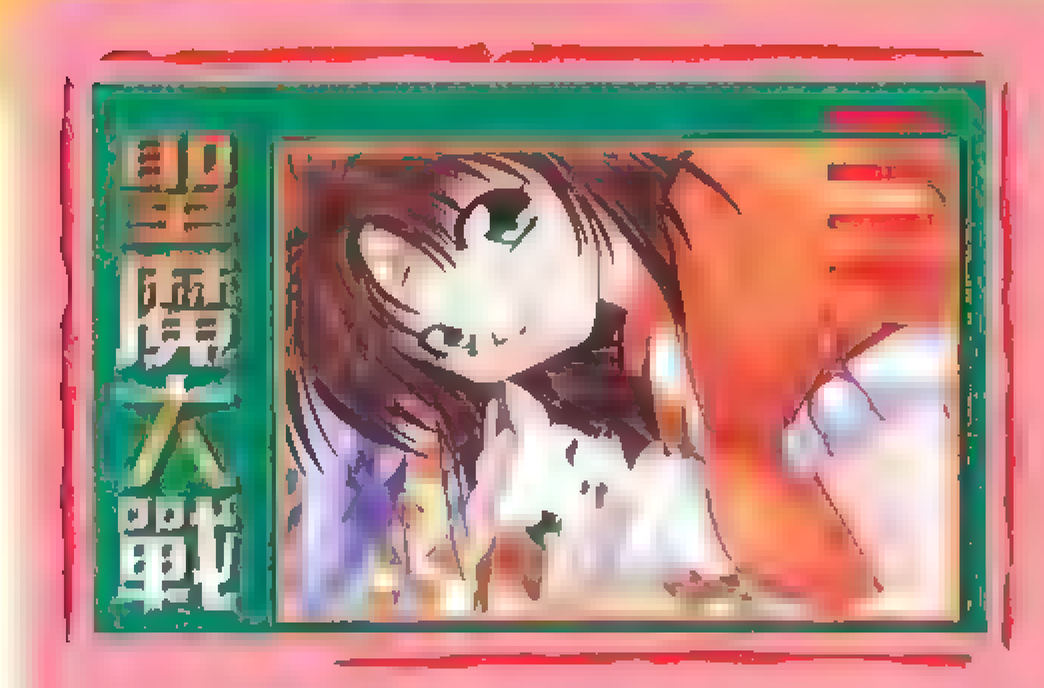
其實太空戰士早在前年就推出了，不過移植到電腦版並推出的時間是在去年沒錯，因此仍符合競爭資格，也因此加入了年度風雲遊戲的入圍名單內。

除了系列名作的影響力之外，改為全3D的表現方式可說是一大革新，由不同視野切換的遊戲場景，更真實地表現出遊戲氣氛，而3D戰鬥系統更是令人嘆為觀止，氣魄十足的戰鬥再加上視角的切換效應，讓整個遊戲熱度瞬時達到最高點！

感人的故事劇情一向是該系列的賣點之一，而這次的劇情更增添了一些伏筆，甚至還會誤導玩家認知，可說是曲折離奇；其他資料架構也除了承繼以往令人讚賞的優點，更增加一些新奇系統，如魔石系統等，讓喜愛練功的玩家也能甘之如飴。

雖然隔了近一年才有電腦版出現，但『太空戰士七』的表現真是可圈可點；如果避免掉如按鍵切換等一些改版上的缺失，相信這款遊戲會更受歡迎。雖然如此，年度風雲遊戲的日本地區一般遊戲得主也非它莫屬了。

18禁



為什麼在眾多日本18禁遊戲中，聖魔大戰會脫穎而出呢？最主要是去年一年中，日本的遊戲取向都偏向於純愛類型的遊戲，而它推出時正好迎合大眾的口味，且它的美工、音樂、音效都在水準之上，會大受歡迎也不是沒有原因的。

這遊戲的耐玩度挺高的。因為遊戲系統是採用好感度的設定，所以每一個對話的小細節都可能影響到往後的劇情發展；例如從遊戲的第18章開始，就會依跟哪一位女主角的好感值高而跟她一起進行劇情，對於結局都將會有不一樣的變化。

不過光是這樣，還不夠格被評為最佳遊戲。那它得以上榜的條件是什麼呢？故事！這遊戲的整個故事架構非常的嚴謹，猶如在欣賞一部精采的動畫般。其中最精采的部分是在開頭的連續動畫，不僅主題音樂非常動聽悅耳，更在短短的幾分鐘中完整地將各角色之間的關係大概的描述了出來，讓人進入遊戲後不會搞不懂自己到底是處在什麼狀況下。

在去年一整年中，18禁遊戲中可以列為收藏級的遊戲沒幾個，用手指頭就可以數出來了。所以『聖魔大戰』也自然成為年度風雲遊戲中日本地區（18禁）的得主了。

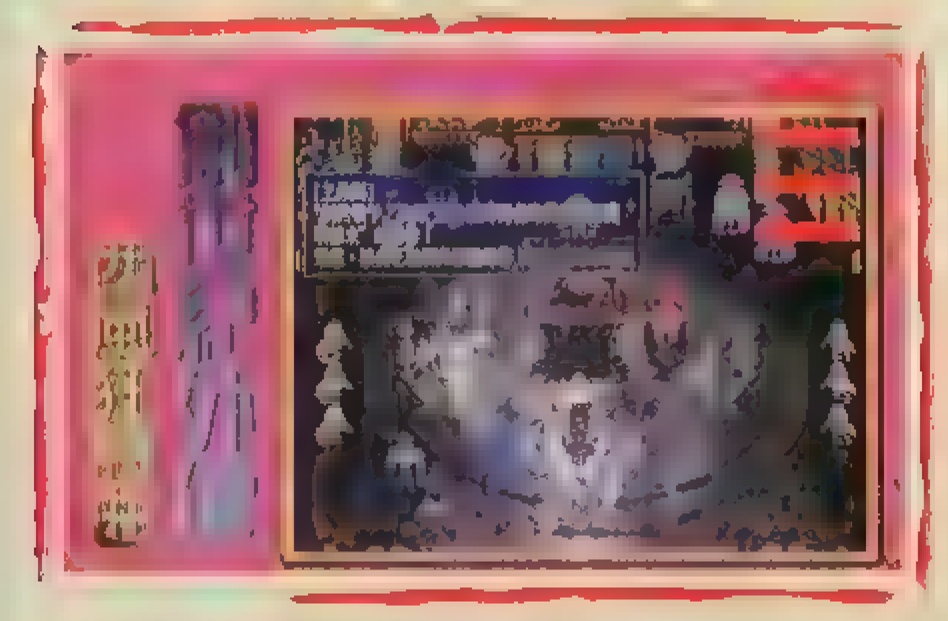


跟其它地區相比較，日本遊戲在企劃及美術上都有其獨特的表現，也深受國內玩家歡迎；不過目前能引進國內市場的管道仍有限，希望來年會有更多作品出現在國內市場上。



（取一名）

在1998年下半年陸續有代理商引進韓國遊戲之後，國內市場上也出現過數款韓國遊戲的佳作，但限於數量有限，因此在此指只選一名



在國內的韓國遊戲之名聲，可說是因此遊戲而打開的；據稱該遊戲在韓國具有七萬多套的銷售量，在國內也賣得不錯，也因此展開了韓國遊戲代理權的戰國時代。

本遊戲在乍看之下不易被認出是韓國遊戲，因為在美術、劇情、遊戲架構等方面，都具有相當高的水準，與一般玩家所認知的韓國遊戲有相當大的差異。光看平面上的人物造型，大家可能都覺得是一款標準的日本遊戲吧！

除了整體水準都有一定程度的表現之外，故事在一開始也有頗出人意料的表現；玩家得先救出主角，往後才能用主角進行遊戲。採用戰略遊戲方式的戰鬥也是其特色之一，不只是光練功而已，善用戰略頭腦也是致勝的要訣。

雖然該遊戲剛進入國內市場時，曾引起了一陣騷動，但是接下來的韓國遊戲卻一直沒有達到該遊戲的氣勢。也因此年度風雲遊戲的韓國地區寶座就由它所奪得了



韓國遊戲在近年來有驚人的進步，從之前的略遜台灣的製作水平，至今已經迎頭趕上，甚至要超日趕美了；如果國內遊戲再不加把勁，往後可能就得淪為遊戲界的次等民族了！

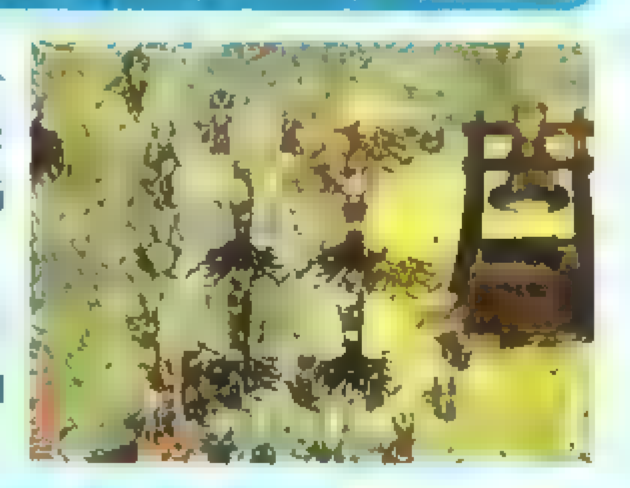
軒轅劍參 深入報導

眾多玩家們殷切期待之DOMO小組年度大作『軒轅劍參』，目前正以緊鑼密鼓的腳步加速製作當中！由於『軒參』作品橫跨歐亞兩大洲，有如史詩般的傳奇meet關；同時也是國內首次大膽嘗試，將歐洲中世紀之RPG、中國武俠古裝RPG兩者加以融合爲 這樣的 部作品，它究竟會展現怎樣的風貌呢？因此我們在這 期報導中，將要爲各位揭開它更進 步的面貌，以滿足讀者熱烈之好奇心

文化與宗教衝突之下的故事發展

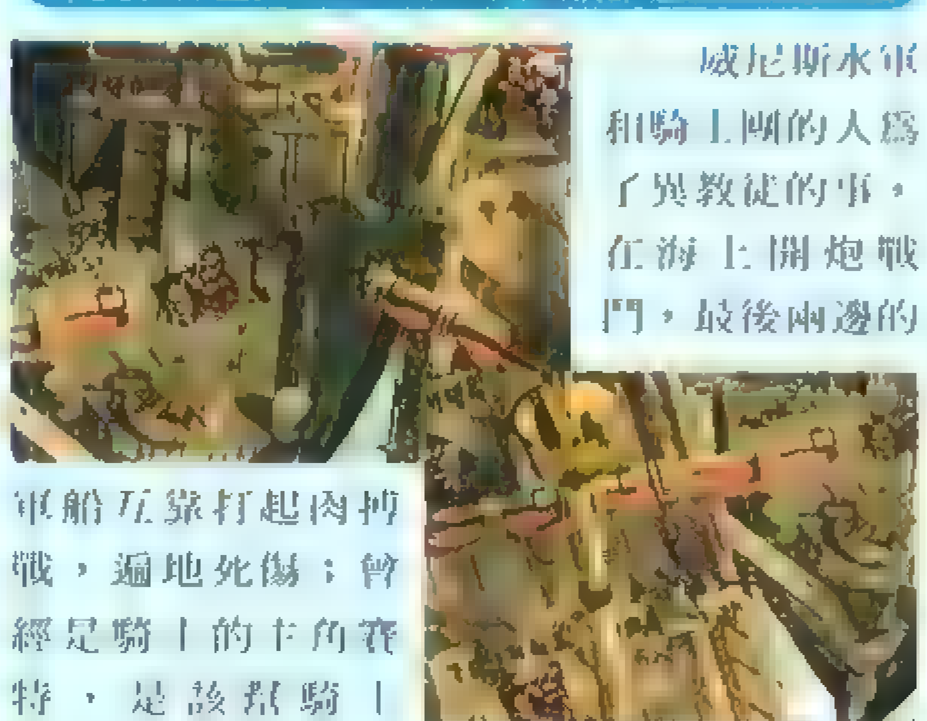
由於文化及宗教上的差異，玩家所扮演的主角在 路由西往東的過程之中，也將遭遇到許多層出不窮的事件，而這些事物都將會不斷地衝擊主角從小培養的價值觀，產生各種曲折離奇的劇情

火刑場的異教徒



騎士團的人在威尼斯搜捕異教徒的人，準備放火燒死他們，主角是否該出手解救這些阿拉伯人？

海上的戰鬥



威尼斯水軍和騎士團的人爲了異教徒的事，在海上開炮戰鬥，最後兩邊的軍船互撞打起肉搏戰，遍地死傷；曾經是騎士的主角賽特，是該幫騎士團，還是幫威尼斯水軍解救異教徒？

借魔界之力消滅敵人

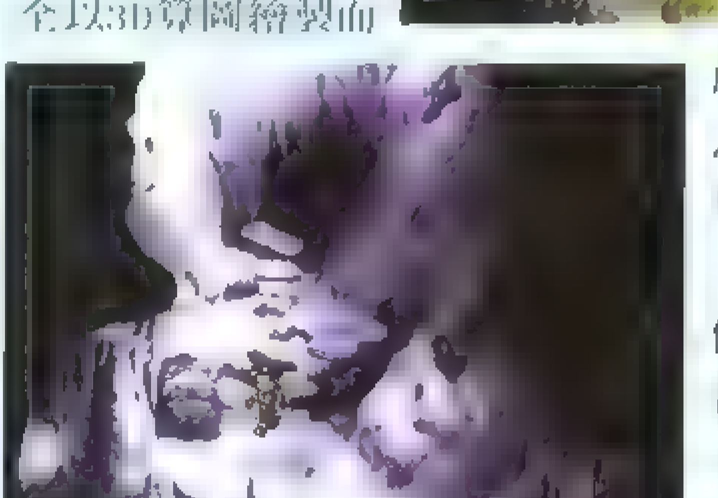





由於賽特 直在幫忙異教徒，引起騎士團不滿，於是騎士團的人在修道院外面埋伏，將賽特包圍，似乎想在這將他收拾掉！這時女主角呼喚出魔界大將火妖姆斯比爾來幫忙；結果抓狂的姆斯比爾使出火焰術，解決不知死活的騎士團等人

精緻華麗的遊戲場景

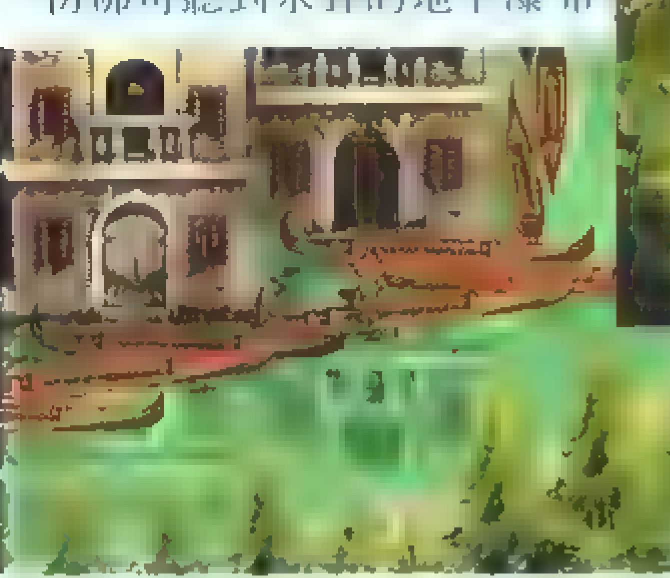
爲了讓玩家們能有更好的視覺享受，『軒參』所有畫面都以640×480高解析度、16k高彩、四十五度的立體視角展開，遊戲中所有地圖，都全以3D算圖繪製而成，並在繪完之後，再以2D手工的方式予以細膩地修飾，因而讓畫面看來具有 種獨特的優美質感。



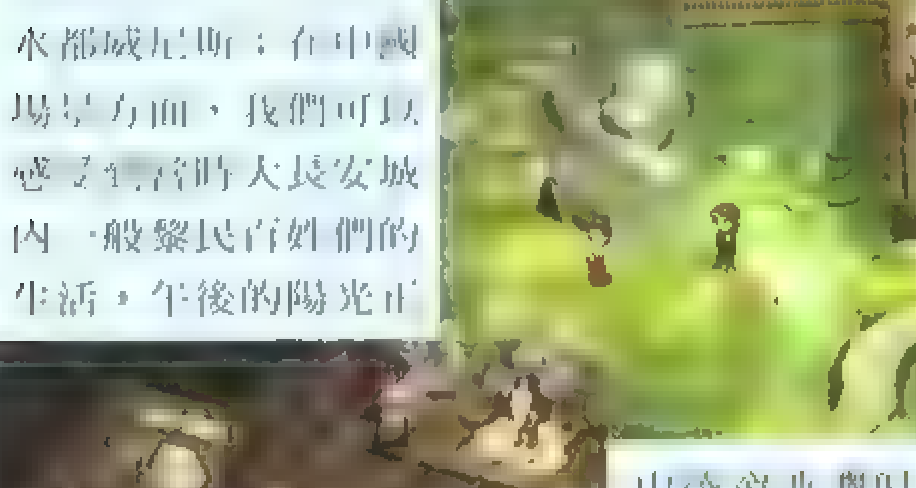


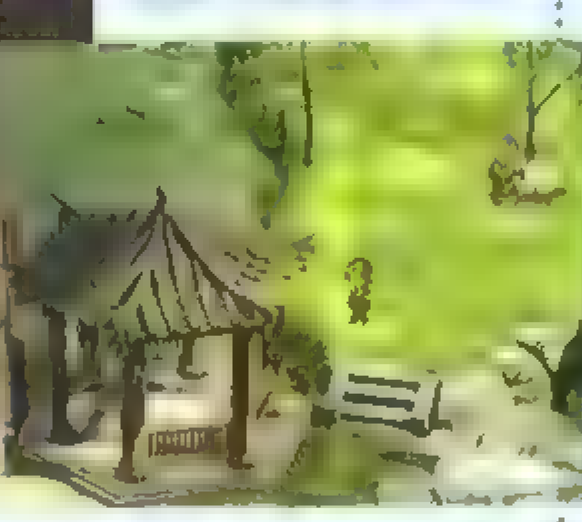


這一次從製作小組手上所爭取到的一部份開發中畫面，由這些圖片上可以看到『軒參』的歐洲部分，有著彷彿可聽到水聲的地下瀑布



奇景、冰酷嚴寒的冰島洞穴、壯闊雄渾的高塵城堡，以及處處散發著浪漫水光倒影之水都威尼斯；在中國場景方面，我們可以感受到當時大長安城內一般黎民百姓們的生活，午後的陽光正由後窗直射入，空氣中瀰漫著大唐時代特有的詩香氣息，亭閣水榭、小橋流水，充分展露東方世界特有的含蓄之美。



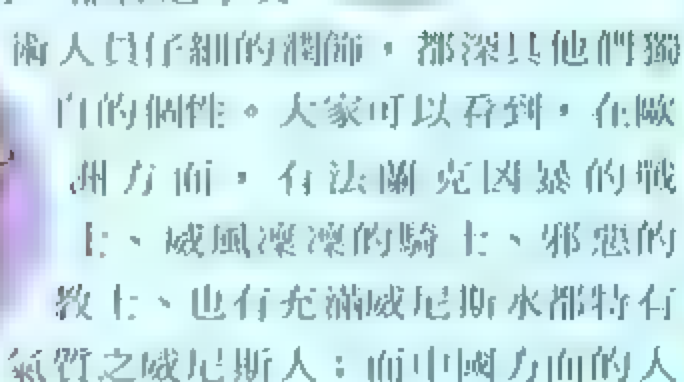


中西兼具的人物角色

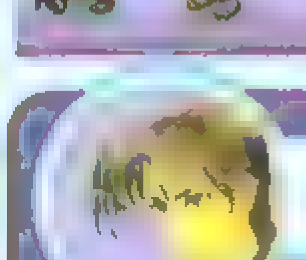
在人物方面，『軒參』為了使人物在感覺上能更清晰、更鮮明，經過製作小組反覆討論之後，決定在地圖人物的表現上，大膽揚棄系列之前無法表現臉上細部表情的正常比例畫法，而採用四十五度、頭身比例[illegible]比[illegible]的小人物造型，這樣的畫風，不但讓人物和地圖的場景更加契合，而且也讓所有小人物們給玩家們的印象變得更為深刻。





『軒參』中的每個人物，都經過了美術人員仔細的潤飾，都深具他們獨自的個性。大家可以看到，在歐洲方面，有法蘭克凶暴的戰士、威風凜凜的騎士、邪惡的教士、也有充滿威尼斯水都特有氣質之威尼斯人；而中國方面的人物，更是加倍精雕細琢，不論是官人、老人、文人、仕女、孩童、賣藝的、販夫走卒，都有細考據了當時大唐時代異於他朝代的特殊衣冠、文物、氣質，讓大唐全盛時獨特的人文風貌，呼之欲出，活生生躍然於螢幕之上。當玩家們隨著與男主角一起旅行之際，也完全一覽無遺大唐盛世的中國風情畫。



Septem主角～賽特

在歐洲梅羅文加王朝高盧出生的東方人與日爾曼混血兒，生父母不明，是戰爭掠奪下出生的。少年時擔任丕平三世軍隊的士兵，因為識字而受上司重用，後經常提出一些奇策導致在戰爭中勝利，被封為騎士。

賽特雖然功勞不小，但卻遭同儕與其他人的歧視，除了種族歧視以外，大部分的人[illegible]像賽特這種人是毫無實力的，不過賽特的上司還算賞識他，所以派予賽特去東方找占星術的任務。



Widad 微達
凱利賈瓦力德之後裔，女中豪傑，擁有海陸兩軍，是一
地中海維護秩序
阿拔斯時代
為一個率領巨人戰鬥部
Kama 卡瑪
Lillian
高仙芝
軒轅劍仙及劍僮
188 軟體世界雜誌



講話都會帶給人恐懼感，他稱麥爾斯是他

Cornelius 康那里士

各式各樣的怪物設定

這次我們收集到更多的怪物草圖及設定，一併在此刊出以饗各位讀者

Dragon為西方龍的總稱，有巨大的四隻腳、蜥蜴的體態、蝙蝠的翅膀；龍的性格邪惡、能噴煙吐火，有著不小的魔力。傳言用牠的血洗澡會有不死之身，吃牠的肉便能擁有預知未來的能力

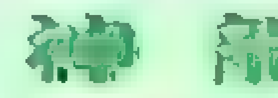
嫦娥

后羿之妻，后羿因射日、除妖有功，得西王母賜予不死藥兩粒，後因后羿得國土後變得暴虐無道，嫦娥怕后羿再得長生則百姓生活堪憂，故竊食之；但食一則長生、二則成仙，嫦娥全吞了所以奔月成仙。

埃及蜂之國法老的守護女神。

阿加希歐

是一種與巫師定下契約的妖精，通常被封於瓶子或戒指之內，在需要時再將其呼喚出，其能力相當廣泛，從做家事到殺人皆沒問題。達成任務後便又被封回去



神龍

神龍是民間的傳說的神獸，是中國血統的來源，被當成中國人的祖先。

當一些惡靈附身在貓死去的軀殼上時，就會產生一些變化；在長期的附身後，全身變成綠色，且會站立行走，模樣甚是可怕。



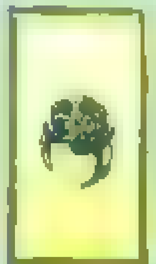
上元夫人

貌約二十，身穿青霜之袍，細長的頭髮纏繞全身，是統領十方玉女的天神



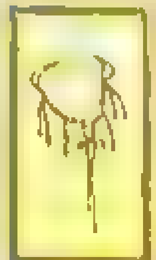
煉妖壺重出江湖！

物品一向是RPG中的一大重點，而這次『軒轅劍參』除了有許多造型奇特的物品之外，煉妖壺及使喚魔系統更是維持其前作的兩大特色。煉妖壺可收伏生命力微弱的怪物，在配合物品或其它怪物之後，將可煉化出各種不同的怪物或物品；使喚魔則是讓煉妖壺所煉化的怪物協助主角攻擊敵人，具有相當大的幫助。以下將列出各種特殊的物品及煉妖壺所煉化的怪物。



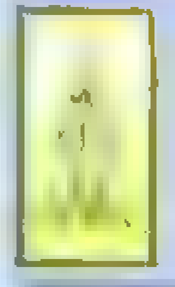
五鬼戒指

在中國地區的人們相信五鬼能帶來財運，所以在戒指上刻上五鬼的圖騰，希望能召來一些好運。



[illegible]

上古一位斬妖除魔的女俠所佩帶的護符，乃用女媧補天的五色石製成的



天蠶絲衣

在天山山脈有一巨蠶稱為天蠶；牠所吐的絲堅韌無比，是作為衣物的好材料。



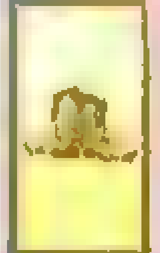
太[illegible]符

原為道家的護命符，後被陰陽家廣泛地用來保命。



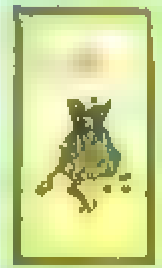
千　葉

天竺國佛家的修行帽，呈蓮花逆轉的樣子向上豎起；當佛法越高深，蓮花就會越向中間集中。



綑鍊鞋

是一種會隨著主人成長的奇鞋，不過它會借走一些穿戴者的體力作為成長的來源。



麒麟竭

麒麟精氣完結之時所留的血竭丹。單人體力全滿



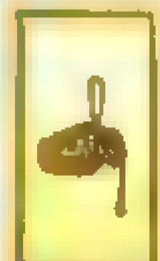
[illegible]

加卡達在梵文的意思是本生之義，就是佛前生的故事；傳聞將此鐲戴在手上，可瞭解自身和他人的今生與前世。



歌唱的胡桃

會唱出讓人忘了疲憊的歌聲。增加耐力上限值5%



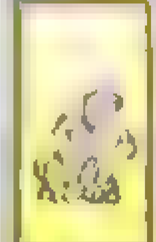
[illegible]之血

半人馬死後會將體內血液留盡，取在留盡前的最後一壺血。增加力量上限值10%



七合龍爪花

聞了之後能提神醒腦，並且了解他人的想法　增加默契上限值15%



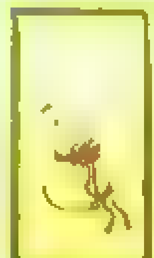
紫玉冰晶

天山雪神的法寶之一。完全抵抗5次"熱"的攻擊



玉佛印

聖僧加持法力的佛印。驅離比自己等級低的怪物



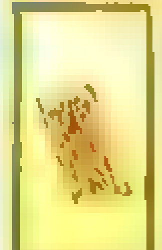
[illegible]

仙人的法寶會將毒氣吸入葫內。完全抵抗5次"毒"的攻擊



雲生碧琰巾

仙女的彩巾，全巾透出奇異的寒氣。增加5回合30%冷系的攻擊力



[illegible]咒

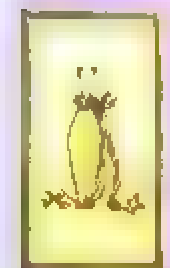
從東方傳出的神奇紙張，據說只要在上面寫上特定的字，就能藉由符紙發出法術。使用在敵人身上時，可以吸收敵人的法術到符咒上。







閻修羅的砧板，可幫助邪魔的修練速度。增加5回合30%暗系的攻擊力



密茹之水

知識之神特製的泉水。增加智慧上限值10%





人死後會化成靈體或至天堂或至地獄，而留戀人間不肯離去者，就成了幽靈。

軀殼被困在水底下只好每天找人幫助以讓身軀能入土為安



效果壯麗的法術



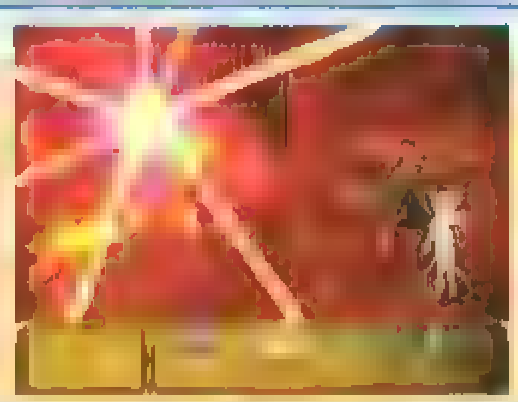


將施法者的元神與火神相融攻擊敵人，其強大的熱量可連身帶靈全數燒盡。




玄武現世

召喚玄武翻開大地，消滅一切眼前的生物；靈力不夠強大的人便無法控制。




炎魔神發怒時的最強攻擊，一不小心連魂魄都會被燒掉的。




主角使出煉妖壺，將妖怪捕捉下來，變成自己的使喚魔。




將烈火氣化為一陣陣高熱的氣燄波浪向前吹去。

『軒轅劍參』絕對是一部獨特的RPG！這一期我們先透露這一些最新消息，今後我們會在收集各完整的資料後，會再陸續刊載其後續追蹤報導。在此邀請您一起來這部DOMO小組1999年的年度大作吧！

命名活動

非常感謝大家對這一次『軒轅劍參』可愛女主角命名活動的支持！由於玩家們的熱情大力參與，讓我們終於得以萬中選一、挑出了大家心目中最完美的女主角名稱！爲了滿足各位讀者玩家們寶貴『知的權利』，我們編輯部特地派遣了精英探員，冒死深入傳說有怪物充斥的DOMO小組中，爲大家記錄、公開整個評選過程之極機密內情，以饗讀者。



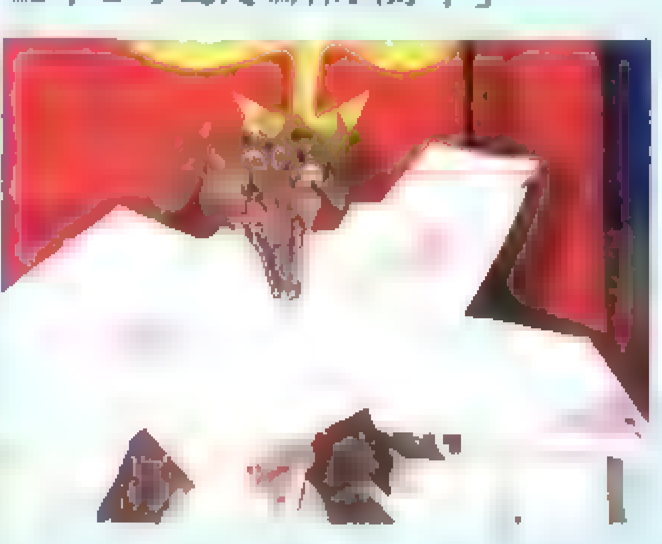
話說除夕日的上午九點，DOMO全體組員奉了組長蔡魔王臨時『心血來潮』之命，以無奈、悲憤、滴血的哀痛心情，放棄了連休，全體特地留下來，開始挑選玩家大人們所寄來的、疊起來可比人還要高的明信片。

「媽咪呀，這麼多！」

「不要說話，不要說話，快挑快選，早點弄完，早回家過年。」

「不要啦～我要回家！我要放假!!」

「吵吵吵？現在回去也是大塞車，認命一點！公司這是為你們好！」



隨著漫長而艱辛的努力後，終於，事情有眉目了！大夥兒總算是成功地挑出了大約將近兩百名左右的初選入圍名單。其實『初選』入圍名單者，只是整個評選過程中的第一步而已，因為我們還必須在這入圍名單當中，繼續再『複選』出最後的十名，然後，最後將這十個名字交給DOMO小組的企劃跑某人，由他來進行最後裁決，挑出最後的那名幸運者。

而最～最最令人頭痛的是：這兩百名的『初選』入圍名單內，放眼望去，哦！乖乖！為什麼每個名字都如此具有特色，各有所長呢？

夕陽西斜，除夕夜更加逼近了！馬拉松式的慘烈過程，DOMO小組眾組員此時已經累垮，許多人紛紛不支，開始語無倫次，——現出了原形。

「喂喂喂，混帳！入圍才十名，你一個人就給我選了十二張，退回退回！」

「可是這一個不錯……這一個……人家……也覺得也不錯！」



「我要回家！我要放假!!」

「吵吵吵？有時間吵，還不如去一起想一個比較公平客觀的方法！」

『公平客觀的方法』？哦，沒錯沒錯，就是這個！在這麼一個刻不容緩之時刻，這是一個多麼充滿吸引力的提議啊！經過一陣討論後，大家最後決定一個所有人都公認最客觀、最公正的方法～有請碟仙！



「碟仙呀，請你賜給我們神奇的力量。」

「唉！早知道一開始就用這一個方法不就行了嗎？（好孩子不要隨便模仿哦！）」

「媽媽～我要回家！我要放假!!」

「吵吵吵？不專心碟仙就不靈了！」

碟仙先生果然威力非凡，才一上陣，最後的十名馬上確定了。

好！既然『複選』入圍名單出爐，那麼，最後命名活動的『決選』偉大責任，就落在小組企劃兼編劇的阿鮑先生身上。究竟那位香噴噴的火辣小魔女會叫什麼名字呢？



阿鮑先生仔細檢查了每一張明信片的透光度和折射率之後，終於做下了這責任艱鉅、一般常人所無法承受之重大抉擇……終於軒轅劍參女主角的正式名字誕生了！

『軒轅劍參』的女主角，現已決定她的名字就叫做『妮可』，果然熱情火辣、動人好記！這時DOMO組員們無法抑制內心的衝動，紛紛俯首下跪，向新誕生的小公主頂禮膜拜：「公主萬歲，老佛爺吉祥！我們終於可以回家吃年夜飯了！」

好了！這就是這一次整個選舉……不，決選的過程。提供『妮可』名字的這一位幸運入選玩家，除了將可獲得『軒轅劍黃金版』一套之外，還可擁有DOMO小組火速製作中的最新力作『軒轅劍參』乙套！（不過尚請耐心等待一下哦！）

其他未入選的讀者們，也請別急著傷心，還有抽獎的名單喔！只要是『初選』和『複選』有入圍的讀者們，編輯部及DOMO小組也話不多說，一律大方送獎，獎品豐富，就請您趕快來看看下面的中獎名單吧！

軒轅劍 女主角命名活動 中獎名單

特賞 [illegible]

女主角名字	玩家姓名	玩家住址
妮可	陳瑞蓮	362苗栗縣頭屋鄉雙龍街16號

複選入圍者 贈品項目：「軒轅劍黃金紀念版」一套

女主角名字	玩家姓名	玩家住址
菲依	陳豐元	90833金門郵政附400號信箱
波賽芬妮	黃豐恩	高雄縣大樹鄉佛光山普門中學國三平班
坎蒂絲．貝拉	陳良瑋	500彰化市精誠路85巷6號
莎琳娜	林昌諺	420台中縣豐原市中陽里自立街13號
碧翠斯	李美儀	407台中市西屯區河南路二段327號13F之5
伊妮德	李侑倫	542南投草屯富寮里富林路一段336巷2弄4號
康悴．蒂可特	江瑞華	500彰化縣彰化市光華街144號
依珞米	施芳琦	220北縣板橋市江寧路3段79巷2號2F
莎柏琳娜	周佳德	600嘉義市東區長竹里文雅街282巷16號

初選入圍者

★ 軟體世界雜誌 半年份 5名

吳政楠、古維然、吳俊昇、梁宗憲、藍翊倫

★ [illegible]

牛玉璇、陳思潔、蔡碧芬、羌業嘉、溫琮禎、黃令儀、何常弘、蔡佩吟、陳宛琪、張哲瑋

★ 阿貓阿狗 遊戲 一套 10名

蔡其昌、簡芳彥、Karen、何燕萍、黃義民、盧遠良、張鴻翔、張宗元、郭鎮源、楊存銘

★ 阿貓阿狗撲克牌 一份 20名

孫美鈴、吳力方、謝佩娟、張凱琳、熊亮雲、鄭詠蒼、洪愷藝、胡佩青、張聖輝、楊凱傑、經志堅、吳其朋、李蓉菁、龔志豪、林政毅、楊焜宇、劉盈纖、潘璟鴻、蔡婉玲、鄭涵穎

★ 阿貓阿狗滑鼠墊 一張 30名

簡振能、王法隆、梁孟強、許嘉榮、謝尚員、曹弘昌、楊澤凱、蔡明松、李筱婷、張能傑、林瑩琪、王冠升、宋如怡、李振維、鳳清渝、陳坤雄、曾國鎮、林育辰、何孟純、林峰白、陳鵬仁、蕭再宏、林自強、顏士函、謝為閔、黃騰哲、陳彥儒、劉禹琦、方正杰、陳佳志

[illegible]

楊錫杰、王梓任、趙振成、林啓祥、楊智竣、鄭傑仁、林育成、鍾月溶、周文如、黃奕銘、陳禮吟、黃怡屏、黃博源、李欣唐、賴繪文、楊俊輝、薛銘祥、李祈樺、林羽貝、蔡宇倫、黃聖夫、游士嫻、李柏毅、林子翔、孔德威、張金莊、黃乾銘、吳柏緯、伊吉娜、鄭曉玫

★ 軟體世界 雜誌 一本 100名

鄭鈞元、吳信賢、林明叡、莊明鎮、許修維、游智強、葉元明、羅 德、許添盛、鄭安偉、鄭銀華、吳秉勳、李文陽、徐元傑、涂世杰、陳彥宏、彭鈺娟、曾俊嘉、游良堯、黃元奎、黃庭裕、廖禹傑、蔡白祥、蔡承憲、鄭安琪、蘇衍祥、鍾文儒、李佩芳、李佩郁、李威呈、柯富常、洪憶湄、張心玫、張明峰、張智超、莊閔智、許伯彰、陳蔚傑、黃崇倫、黃啓昌、黃筱瑄、謝雨潤、謝慶諺、呂德源、張耀元、沈松佑、徐鵬竣、陳致鈞、陳鏡文、林偉義、莊國麟、陳昱芯、楊承熹、黃立群、管世達、蔡亞信、宋明秀、官雅惠、楊至平、謝宛儒、吳佳隆、吳家欣、詹嘉旭、陳 瑀、方永安、李奕璋、胡秉銘、徐國勳、張智銘、梁高銘、郭卉恩、黃炫龍、劉宗勳、刁亮雲、莊正雄、許進上、陳柏成、黃呂傑、顏懿真、楊瀚平、蘇柏睿、林錫鎰、黃雅玲、廖偉勝、王智弘、郭明樺、鄭松寶、彭麒瑋、林碧君、林鴻華、林芩玲、施竝甫、游明諺、楊欽棋、賴孟群、謝耀慶、李昆航、張繁庭、蔡鎮坤、吳維傑

【後記】

「死小孩，你半夜十一點回家，還想吃什麼年夜飯啊？」、「這是……這是……這是因為……」
「晚餐不准吃了，去牆角罰跪！馬上去！」、「嗚嗚嗚～～死妮可！臭妮可！我恨妳！」

1998紐約玩具展
下半年新奇玩具揭秘報導



每年到二月底的時候，美國紐約市都會有一場盛會——一年一度的紐約玩具展，都會在市中心的傑克．賈維茲（Jacob Javiet Center）中心舉行。紐約玩具展的歷史可追溯到30年代，當第一屆紐約玩具展舉行時，參加的公司只有三、四家公司而已，因此與其說是展覽，不如說是幾家公司所辦的私人展示會。

剛開始幾年的展覽都是一兩星期之久，並且只在一些旅館的展覽廳而已；不過，隨著經濟成長，玩具業也跟著起飛，玩具公司變得越來越多。因此到現在，紐約玩具展竟由本名不見經傳的小展覽，變成現在紐約每年的盛事。

每年玩具展開始時，街上就會有盛大的遊行，大部份的玩具公司員工都會扮成各種不同的玩具人物來參加遊行。展覽本身只讓玩具界的人進入，普通的民眾無法進場，因此民眾也常都會湊遊行的熱鬧，過過乾癮。

紐約玩具展是西半球最大的玩具展，為期四天。全世界的玩具廠商都會參展，當然，臺灣、香港、及大陸都是玩具的大生產地，因此在展覽上到處可看到中國人所開的公司參展。

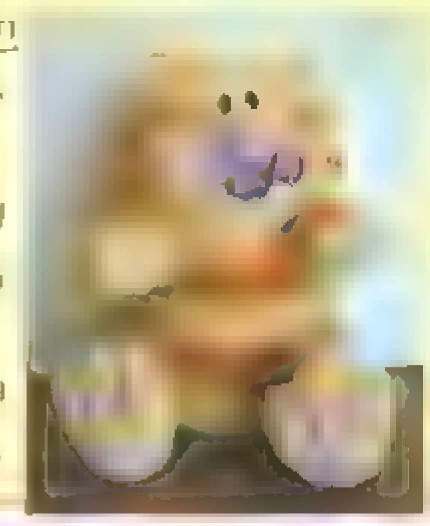
目前玩具展上面所展出的大部份都是最後 有推出的新玩具，而且有很多是相當新奇、相當酷的玩具，因此筆者認為玩家們應該會有興趣。當然，這一些玩具之中也有很多與電腦有關的產品，屬於高科技玩具，專們是設計給年紀較大的消費者玩的。

由於遊戲展展出的玩具太多了，本刊篇幅有限，因此筆者將選擇幾種玩具加以報導，希望這些文章中的玩具在過年之前可以在台灣地區出現。



毛球哈利（Harry Hairball）

[illegible]一樣，可打開嘴巴從肚子裡面拿出各種不同的東西來。毛球哈利是一隻相當可愛的小貓咪，他的嘴巴張得相當大，看起來而且都好像要吃東西一樣。



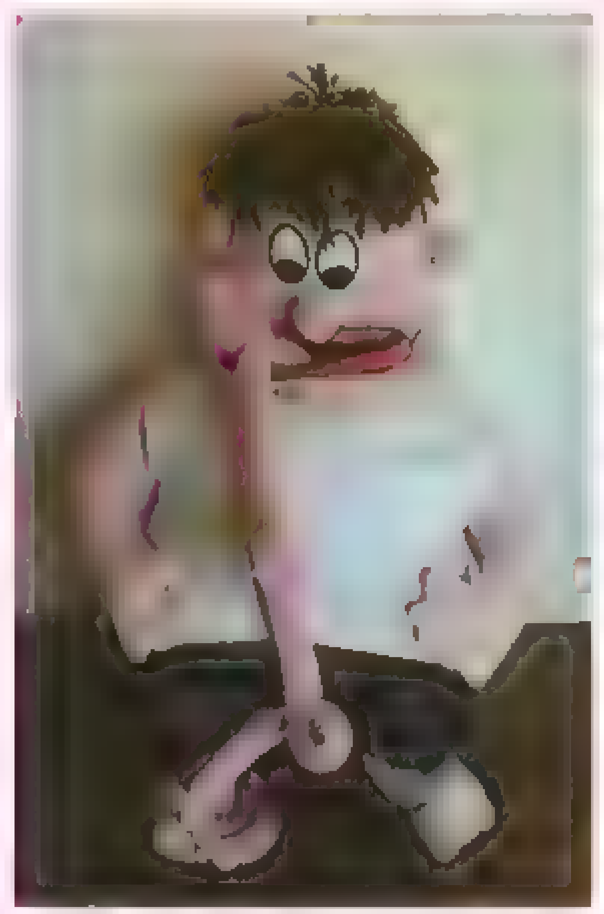
從這一隻肥貓的肚子裡面，可以抓出毛線球、金魚、魚骨、鳥、還有許多的毛球，感覺相當好玩。雖然說這是專門設計給小孩子的填充玩具，但是在筆者問過許多大學生的意見之後，他們也相當喜歡毛球哈利。毛球哈利也是一個相當不錯的玩具，擺在房間裡面也相當有趣。

1998紐約玩具展



內臟蓋斯（Guz Guts）

填充布偶沒有什麼新奇的，但是裡面填充的如果不是棉花，那可就新奇了！內臟蓋斯外表看起來是一個胖胖的填充娃娃。不過筆者可要告訴讀者，



內臟蓋斯的身體之所以很胖，不是因為他身體裡面塞滿了棉花，而是塞滿了內臟！沒錯，你沒有聽錯，就像他的名字一樣，內臟蓋斯的身體裡面裝滿了用布做成的各種器官。只要你將手伸到蓋斯的嘴巴裡面，就可以把他的內臟通通都掏出來。

所有人體腹腔中所有的內臟，在蓋斯的身體裡面都有，也通通都可以掏出來。大腸、小腸、心臟、肺、胃、胰臟、膽、肝、還有腎臟都一應俱全；塞了那麼多東西在肚子裡面，難怪內臟蓋斯的肚子那麼大。當然，由於這是玩具，因此所有的內臟都做得相當可愛，除了腸子一條長長的，看起來怪噁心的之外。

據遊戲生產公司Rumpus的Amy 表示，內臟蓋斯主要是設計用來作為教育用途的。每當消費者購買內臟蓋斯，產品裡面就會附有一本由醫生所撰的圖畫書，裡面介紹人體所有內臟的功能以及位置。這樣一來，小孩們就可以一邊將蓋斯的內臟給掏出來，一邊的學習各種不同內臟的功能。

不過在筆者收到Rumpus寄來的一個樣本之後，馬上拿到街上去進行實驗。當筆者將蓋斯給小孩們看時，他們都被蓋斯可愛的外表給吸引；不過當筆者將蓋斯的腸子給拉出來時，大部份的小孩子都被嚇得半死。

筆者發現，真正喜歡蓋斯的並不是小孩子，而是年紀較大的年輕人。蓋斯最好的用途就是拿來出氣！讀者會不會有時候會很生氣，氣得想要把某人的內臟通通都抓出來呢？現在只要你買了內臟蓋斯，就可以實現願望，而又不會犯法。筆者所有大學的朋友看到了蓋斯，都愛不釋手，一直到現在還到處被人家借去玩，到現在都沒有回到筆者的手上。



說實在的，將內臟蓋斯的器官全部都掏出來，確實是有相當的快感。

電子機械手臂

現在工廠大部份都是用機器手臂代替人工，尤其是汽車工廠，幾乎都是以機器手進行零件的裝備。這些機器手臂的造價每個都要十幾萬美金，筆者小時候一直都想要弄一個來玩玩，現在夢想成真了！這次在玩具展上面，就有玩具機器手臂展出。這就像是縮小的工廠手臂一樣，除了尺寸之外，擁有正常機器手臂的每一項功能。

電子機器手臂本身附有一個控制盤，使用者可



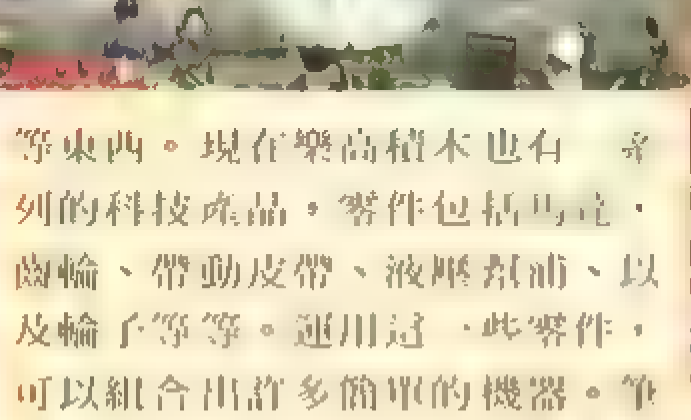
以利用上面各種不同的控制鈕，操作手臂上每一個不同的關節。機器手臂的手腕部份也可以進行握的動作，因此它實際上是可以用來拿起東西的。這個機器手臂相當的好玩，用來放在房間裡面，看起來也相當酷。

如果玩家想要讓機器手臂自動執行命令的話，也可以購買電腦操作軟體。這一套軟體可以讓使用者將機器手臂裝在一般PC的通訊埠上面，經由軟體傳出信號，操作手臂。使用者可以輸入一系列的操作命令，並且存檔，下一次只要執行預設的命令，就可以讓手臂自動進行一連串的動作。使用軟體，加上電腦的鬧鐘軟體，玩家可以設定早上時間一到，就由手臂來敲鐘，相當好玩。還有其它許多的用途，玩家可以自由發揮想像力。

筆者使用C++語言，操作電腦的通訊埠，設計了一個電腦程式。這個電腦程式可讀入一個英文ASCII文字檔，且操作機器手臂，讓手臂使用國際童軍的旗語，將文字檔的內容比劃出來。這個機器手臂相當好玩，很容易就上癮。

Lego Mindstorms

相信每一位玩家都玩過樂高積木吧！運用不同形狀、不同大小的樂高積木，就可以創造組合出各種不同的東西，還能夠組合出任何機器人、房子、或是太空船等



等東西。現在樂高積木也有一系列的科技產品，零件包括馬達、齒輪、帶動皮帶、液壓幫浦、以及輪子等等。運用這一些零件，可以組合出許多簡單的機器。筆者小時候就利用科技組的樂高積木組合了電動繪圖機、纜車、吊車、還有電動船等等的東西。



現在，樂高公司推出了一套更加高科技的樂高積木組合，可以讓大家達成夢想。在這次的玩具展上，樂高公司展出了一套叫做Lego Mindstorm的組合，翻成中文的意思大概就是樂高動動腦。這一套組合並不是給年紀較小的兒童玩的，而是針對年輕人或者是大人。樂高動動腦是一套含有499片零件的組合，售價並不便宜，一套要約美金399元；不過，樂高積木反正原本就不是什麼便宜的玩具。

樂高動動腦的中心就是一部小型的電子邏輯／信號處理器，這一個處理器就像一部小型的電腦一樣，可以接受玩家寫的程式，進行邏輯運算，並且控制許多不同的周邊。中央處理器可以控制數個馬達，也可以接受各種不同感應器的信號。在包裝中，正當的附件包括有四個馬達、兩個接觸感應器、一個光感應器、還有各種不同的齒輪、傳動皮帶等等。

在玩家運用馬達以及各種感應器組合成一個機器之後，就可以開始進行程式設計。每一盒的樂高動動腦都含有電腦光碟，玩家可以運用光碟上面的程式，進行程式設計，然後經由附送的Serial連線，將程式傳送到中央處理器之中。

談到程式設計，樂高動動腦的程式並不是像一般語言一樣，要學很久才會；樂高所用的程式就跟積木本身一樣，玩家只要將不同的命令個個塊接在一起就可以了！運用這一些命令，可以設計出一些蠻複雜的程式。在玩具展之中，樂高展出了許多運用樂高動動腦所組合的機器，例如發牌機、動態感應警鈴等機器。

當然，如果玩家買了好幾套樂高動動腦，中央處理器之間也可以互相連線，讓玩家設計出更加複雜的機器。在會場上面，樂高設計了好幾個踢足球的機器人，並且讓他們互相比賽。在場參觀的人大家都相當驚訝，沒有想到玩具已經進步到這種地步了。

喜歡動腦的玩家們，樂高動動腦大概是最棒的一套玩具。據在場樂高的人員Tim表示，在以後的幾年之內，他們還會繼續推出更多不同的樂高動動腦的零件：溫度感應器、壓力感應器、液壓幫浦……等等不同的零件，相信可以讓玩家發揮更多的想像力。

Lego Mindstorms

看起來像是一個座墊，但是牠卻是一隻像外星怪物的玩偶。看起來很醜陋，但是當你用力拍牠的身體時，牠身上的眼球就會彈出來，把別人嚇得半死。當然，筆者也將眼球怪物拿到街上去進行實驗，在別人的面前讓他把眼球給彈出來，雖然說不會把別人給嚇得半死，但是也能讓別人大吃一驚，相當有趣。







電動腳踏車驅動器

在臺灣有許多國中、高中的學生們，大部份都是騎腳踏車上學的。筆者在國中時也是每天騎踏車上學，不過到美國之後，發現這邊到處都是小丘，高高低低的，到上坡時騎車會相當累；有時候當坡度太陡或太長的時候，根本騎到後來都沒有力氣了，只好下來牽車，不知道是我們騎車，還是車騎我們。

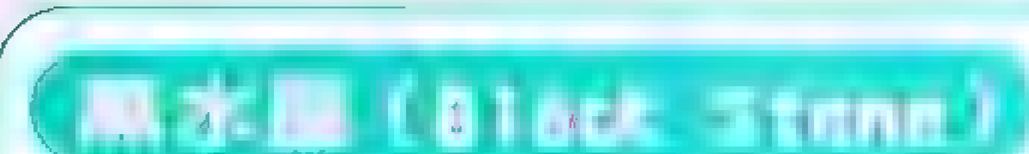
不過這一次在玩具展上面，筆者找到了解決這一個問題的方案了！Excalibur Electronic公司這一次在玩具展上面展出一個產品，叫做電動腳踏車。其實，在玩具展上面展出這一個產品相當奇怪，因為這根本不是一個玩具，而比較偏向工具方面的用途。

電動腳踏車可以安裝在任何的腳踏車上面，它的主要結構是一個發電器、電池及一個帶動器。在包裝裡面，附有詳細的安裝手冊，一步一步地教導消費者如何將電動腳踏車驅動器裝在自己的腳踏車上面。

首先電動腳踏車的設計是由前輪帶動，因此使用者必須把驅動器裝在車的前叉上面，以本身的橡膠輪帶動腳踏車的前輪。驅動器所使用的電力則是由一個兩磅重的電池所提供，裝在骨架上面。至於發電器則是裝在踏板上面，連接到電池上面。

使用者可以將電池裝在牆上的插座上面充電，只要約兩個小時就可以電池充滿，而充滿的電池可以以時速十英哩的速度連續地驅動腳踏車。當然，一般的時候只要使用者以踏板帶動腳踏車時，電池本身就會一邊充電；也就是說，只要裝上了這個裝備，使用者在上坡時，就可以不用拼死拼活地騎得半死了。

據在場的人員表示，臺灣是世界生產腳踏車最大的出口商，因此電動腳踏車驅動器將會在臺灣大量製造，臺灣的使用者應該很快地就可以看到這一項產品在市面上推出。不過筆者倒認為有個問題，就是這套裝備用螺絲裝在車上時，很容易就會被偷走了。生產設計公司表示，目前這一套產品還在樣品的階段，等到大量生產時，他們將會解決保護產品不被偷竊的問題。



黑水晶（Black Stone）

黑水晶大概是這一篇報導裡，與電腦遊戲最有關係的一個產品。它是一個網路遊戲，屬於解謎益智類型的遊戲。這一套遊戲之所以比其它網路遊戲高要出眾，主要就是因為遊戲的玩法，以及黑色水晶的運用。

在玩家玩遊戲之前，一定要訂購一塊黑水晶。玩家將會收到一個金字塔式的黑盒子，打開來時裡面將會有一塊黑色的石頭（其實是用塑膠所製造的一塊石頭），以及一條繩子，這是一用來讓玩家戴在脖子上的一個飾品。不過在水晶的背後，刻有六個不同的圖案。這六個圖案就是玩家進入線上遊戲的密碼。特別的是，每顆售出的水晶背後刻的圖案都不一樣，而全世界只會有另外一個玩家擁有與你一模一樣圖案的水晶。

遊戲的玩法就是登入黑水晶的網頁，在輸入圖案之後，玩家就可以開始尋找另外一個擁有一樣圖案的同伴，共同解決將會面對的難題。黑水晶網站所出的難題需要大量的研究及仔細的思考才能夠解開，據該公司的公關部們表示，要找到問題的答案，玩家必須要運用網路上面的搜尋引擎，找到相關的資料，才能夠推理出問題的解答。筆者試玩了幾個不同的問題，發現問題本身並不難，但是要花一些時間在網路上面閱讀許多相關的網頁之後，才能夠找到答案，相當具有挑戰性。

至於尋找另外一個同伴也是遊戲的挑戰之一，因為遊戲本身就像迷宮一樣，在你解題的同時，你的同伴也正在解答自己的題目，等到雙方都到達同一點之後，自然會遇到對方。由於世界上只有另外一個擁有相同圖案的人，因此玩家事先不會知道將會遇到怎樣的人，這也是為什麼這一個遊戲那麼有趣的原因。





紐約玩具展

壞蛋豆豆寶寶（Meanin Babies）

近來在美國有一家叫做Ty的玩具公司，推出了一系列的豆豆寶寶玩具。這一些豆豆寶寶就跟一般的填充玩具一樣，是一系列的小玩偶，裡面使用一粒粒的豆子作為填充的料子。這一系列的豆豆寶寶有許多款式，有做成各種動物、不同球隊的運動員，以及各種不同職業的樣子。由於每一個樣子都是限量發售，因此在推出之後馬上造成轟動，許多人大量搶購。在美國，豆豆寶寶已經變成了收集品的一種，到處都可以看到專賣店。有一些比較稀少的款式，市價已經高達幾千塊美元了。

這一次在會場上，Ty當然也展出許多更新的豆豆寶寶款式，本來有一些挺可愛的，筆者想要報導一下。不過，Ty在場的人員不准筆者攝影，而且態度相當差，因此筆者連一點照相的機會都沒有，更別說是報導了。

不過，筆者在Idea Factory的攤位看到了更有趣的東西「壞蛋豆豆寶寶」。與Ty生產的豆豆寶寶一樣，Idea Factory的



壞蛋豆豆寶寶內也填充滿了豆子的小玩偶；不過，壞蛋比Ty的豆豆寶寶更有趣的是，所有的壞蛋寶寶都是依照一個名人的外型所製作的玩偶，而且Idea Factory都將外型做得相當的逗趣，每一個都是用來開名人玩笑的。

壞蛋寶寶系列包括有Star Trek 裡面的人物，當然，這是經過Paramount 的許可所生產的。每一個Star Trek 的壞蛋寶寶都只生產五萬個，因此可說是相當稀有；物以稀為貴，所以這些都相當貴。筆者在查尋最新的價錢表發現，Star Trek系列裡面的Parengi玩偶現在在市面上最值錢；原本是一個十九塊美金的東西，到現在變成一個兩千元！

壞蛋寶寶系列也有辣妹合唱團的四個成員、當然，也有各種讀者們知道的人物；籃球界的丹尼斯．羅德曼、咬人耳朵的麥克．泰森、還有瑪丹娜等等的寶寶。不過，Idea Factory並不用付給這一些名人任何權利金：第一、Idea Factory並沒有用名人們真正的名字，他們的壞蛋寶寶所用的名字都稍微改過；第二、在美國諷刺人是合法的，有案例可尋。因此Idea Facotry既可以免費地使用這一些人的樣子，又可以賺錢，主意實在是太好了！

每個壞蛋豆豆寶寶的吊牌上面都會有產品序號，告訴消費者他們所擁有的是五萬個中的第幾個。這一些寶寶的價值到後來都會漲，不過如果消費者把吊牌給拿掉，那可就一點都不值錢了喲！壞蛋豆豆寶寶在美國會做成各種不同美國名人的樣子，如果要在臺灣賣的話，用些政壇名人的樣子，相信會賣得不錯。

Zoob

樂高積木是頗有趣，但是只限於可以用來建造模型類型的玩具而已；如果玩家想要使用樂高建一座可以讓自己在上面行走的橋，或者是一張可以坐的椅子，那可就難上加難了。這一次筆者在玩具展上面，看到了許多像樂高積木同樣類型的拼裝玩具，許多都相當有趣。不過，最令筆者看好的，就是這一套叫作Zoob的拼裝積木。

一般的拼裝積木的材質不是使用塑膠，就是使用木頭。也因如此，這一些積木不能夠用來建造非常堅固的東西。再加上這些積木的外表都是直角式的，因此建造出來的東西都相當死板。Zoob就不一樣，它使用的材質是鐵，而且是運用關節式的概念所設計出來的拼裝積木。

Zoob的組件本身是一根鐵棒，在鐵棒的兩端都有不同的關節連接設計。就像人手臂的關節結構一樣，有關節槽本身將一個球狀的骨頭包起來，這樣一來，就可以自由移動，改變兩個結構之間的角度。Zoob本身是利用這種方式，讓兩塊積木可以接在一起，並且自由地活動。



兩塊Zoob接在一起的力量也許不是很大，但是當許多Zoob平行接在一起時，力量就相當驚人。在會場上，展示Zoob的攤位上，幾乎所有的東西都是用Zoob建造的；會場上的桌子、椅子、還有門等等的東西，都是以Zoob所建造。最令筆者吃驚的是，會場上面有一個以Zoob所建成的吊橋，結構相當複雜，而且當筆者站上去的時候，居然很輕易地就支撐了筆者的體重（筆者是重量級的人物）。

當然，Zoob也可以用來建造一些體積較小的東西。由於Zoob是以骨骼的概念來設計的，因此在場展示了許多使用Zoob建造的動物骨架，每一個做得相當不錯。令筆者印象最深刻的，就是會場上有一個以Zoob做成的人類DNA模型，在顏色以及排列上都一模一樣。

實用臉部繪製軟體

在街上被人搶劫過嗎？在街上看過人被謀殺，或者是目睹過任何刑案發生過嗎？如果有的話，那你一定會被警察請去"合作"錄口供。要是有抓到嫌犯的話，請你指認也就能了；要是沒有嫌犯的話，那你可就完蛋了，得要花上幾個小時的時間跟警方的繪圖師合作，想辦法將歹徒的臉給畫出來。這些繪圖師所畫出來的圖，筆者不是美術專家，也能看得出來，畫得一點都不像。每一次抓到真兇時，拿來跟原來畫的那張圖一比，簡直是差了十萬八千里。



在美國，拿著鉛筆在紙上畫歹徒的臉已經是相當落伍的科技了。在一個所有工作都電腦化的國家裡，繪製嫌犯臉部的工作當然也有電腦軟體加以替代。在玩具展上，InterQuest公司展出了美國FBI以及許多警局所使用的臉部繪圖軟體FACES。不用懷疑，這套軟體在美國執法界已使用多時了，直到最近，才被允許販售給消費者，作為娛樂軟體使用。

使用者可以選擇人臉部各種不同的特徵，並且組合成為一張臉。據InterQuest的人員表示，世界上每一個人的臉部可以用這套軟體繪製出來。FACES程式可以讓使用者選擇頭髮、額頭、眉毛、眼睛、耳朵、鼻子、嘴巴、雙頰、輪廓，以及下巴等等不同的部份，每個部份都會依照不同的類型分別。例如，如果使用者想要選擇一種鼻型，可以選擇鷹勾鼻，這樣一來，畫面上就會顯示出各種鷹勾鼻，讓使用者挑選一種最像的特徵。



當然，在選擇一種特徵之後，使用者也可以自由改變特徵的大小及位置。據表示，這套軟體裡面收錄了人類所有的特徵，因此，使用者是不可能會找不到所要尋找的五官特徵。這套軟體也可以在臉上加上各種不同的帽子、眼鏡及鬍子，因為其常作案的歹徒都盡量地想要蒙住自己的臉，在警察繪圖上時常會需要用到。

使用者若是只是存著玩玩的心態，本軟體也有以亂數繪臉的功能：使用者只要按下亂數這一個鍵，電腦就會自動地任意選擇五官，合成一張臉。筆者試了一下亂數的功能，[illegible]幾百張臉，真是沒有一張好看的[illegible]筆者也[illegible]試過湊出一張"美女"臉，[illegible]筆者[illegible]都沒有，因此無論怎樣湊，結果都是一張相當抱歉的臉。

有了[illegible]套軟體之後，警局的繪圖師都會失業嗎？不會的。想要使用這一套軟體，還是要靠[illegible]專家才行。筆者看著自己的照片，比對了幾個師的，就是沒有辦法在電腦中重新繪出自己的臉。不過當筆者將自己的照片寄給InterQuest的專家之後，他們在短短幾分鐘之內就將筆者的臉給[illegible]，相[illegible]。

如果使用者有辦法[illegible]繪出的話，這[illegible]叫作Inter[illegible]Code是美國FBI用來公認敘述一個人[illegible]，根據每一個人五官臉型特徵的不同，Inter[illegible]Code都可以用來[illegible]張[illegible]。不但有[illegible]，[illegible]有人在網路上[illegible]，[illegible]也不需要[illegible]張照片[illegible]，[illegible]的長像是：XYYY123[illegible]，對方就可以到一個可以查詢Intercode的網[illegible]，輸入那一串碼，就可看到你的[illegible]真面目了。

現在到了數位的時代，什麼都可以數位化，連人的長像都已[illegible]的境界了！



[illegible]

[illegible]玩具展其實還有很多好玩的東西，但是由於篇幅的關係，筆者沒有辦法[illegible]說，等到以後有機會，[illegible]。

紐約玩具展



青澀寶貝設定資料大公開

『戀愛是遊戲』～這是「青澀寶貝」發表的1999年世紀末戀愛宣言，你體驗過了嗎？深受國內玩家熱切期待的戀愛遊戲「青澀寶貝」，終於在二月初上市了！筆者在此為各位準備了完整的設定資料，包括12位女主角的深入介紹，以及難得一見的設定稿，都將在本文中一一出現，現在就請各位玩家慢慢欣賞吧！

永倉愛美琉

個性分析

愛美琉就像鮮豔的黃色一樣，讓人不由自主地感覺心情輕鬆起來。經常不按牌理出牌，個性非常活潑，且能自得其樂；她的孩子氣雖然有時會讓你受不了，可是穩定性很高的她，只要多與她見面，陪她說話聊天，多多瞭解彼此，相信愛美琉絕對不會讓你失望。

身高……154cm
三圍……80cm、58cm、83cm
星座……巨蟹座
血型……B型
喜歡的東西…與超自然現象相關的書籍與故事
討厭的東西…現實中的超自然現象
目前居住地…宮城縣（仙台市）
就讀學校……私立萌黃女子高校
代表顏色……黃色
嗜好……占卜（種類繁多）、全國幽靈出現地點巡禮、電腦通訊
打工……無
社團……曾成立超自然現象研究會，並擔任社長
特技……區分「EMIRU語」和日文的用法、陰陽眼（不過只有她自己相信）、占卜（以自己的方式任意而為）
拿手科目……理科



山本琉理香

個性分析

喜歡天藍色的琉理香，是典型的獅子座：活潑有自信，對事情的態度非常堅定，不易改變心中的想法，所以當她的朋友很簡單，但是要再進一步，可就不簡單了！必須懂得女人微妙的心才行，要常常稱讚她，絕對不能隨便敷衍她，當個完全聽話的跟班小弟，是必要的條件，你做得到嗎？

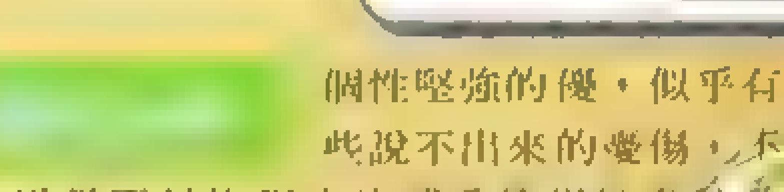
身高……165cm
三圍……82cm、56cm、84cm
星座……獅子座
血型……O型
喜歡的東西……無（只要有趣，什麼都好）
討厭的東西……說謊
目前居住地……愛知縣（名古屋市）
就讀學校……縣立水塚高校
代表顏色……天藍色
嗜好……沒有特別的嗜好，不過只要看來有趣，她都會一頭栽下去
打工……便利商店等多處
社團……無
特技……起鬨、湊熱鬧
拿手科目……現代日文



青澀寶貝設定資料大公開

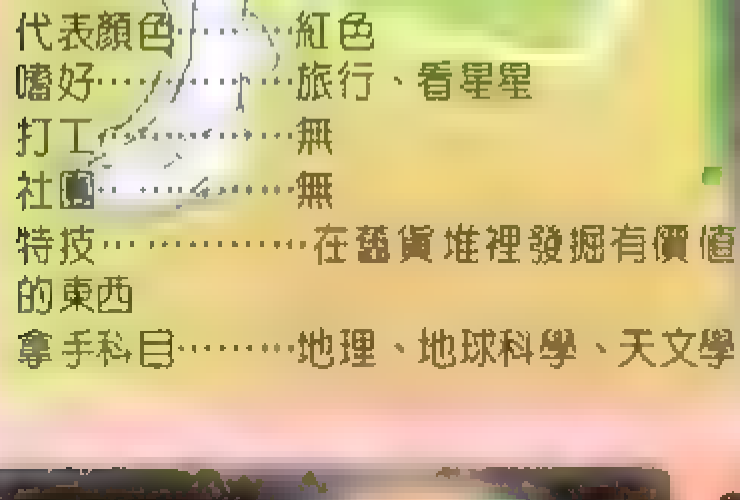
七瀨優

特徵 喜歡獨處，總給人一種神祕、『不可思議』的感覺。不拘泥於一般的常識或法則，以自己獨特的感性，判斷事物的是非善惡。對於未知的地方，從未踏足之處，擁有強烈的好奇心，放假時多半會出外旅遊。絕不拖泥帶水是她的個性特徵。





身高…………160cm
三圍…………85cm、56cm、85cm
星座…………射手座
血型…………B型
喜歡的東西……旅行
討厭的東西……與自己品味不合的事物、人潮洶湧、喧鬧的場所
目前居住地……廣島縣（廣島市）
就讀學校……縣立朱之宮高校
代表顏色……紅色
嗜好…………旅行、看星星
打工…………無
社團…………無
特技…………在舊貨堆裡發掘有價值的東西
拿手科目……地理、地球科學、天文學



個性堅強的優，似乎有些說不出來的憂傷，不知道是不是旅程中的感受使得她多愁善感？ …… 總是

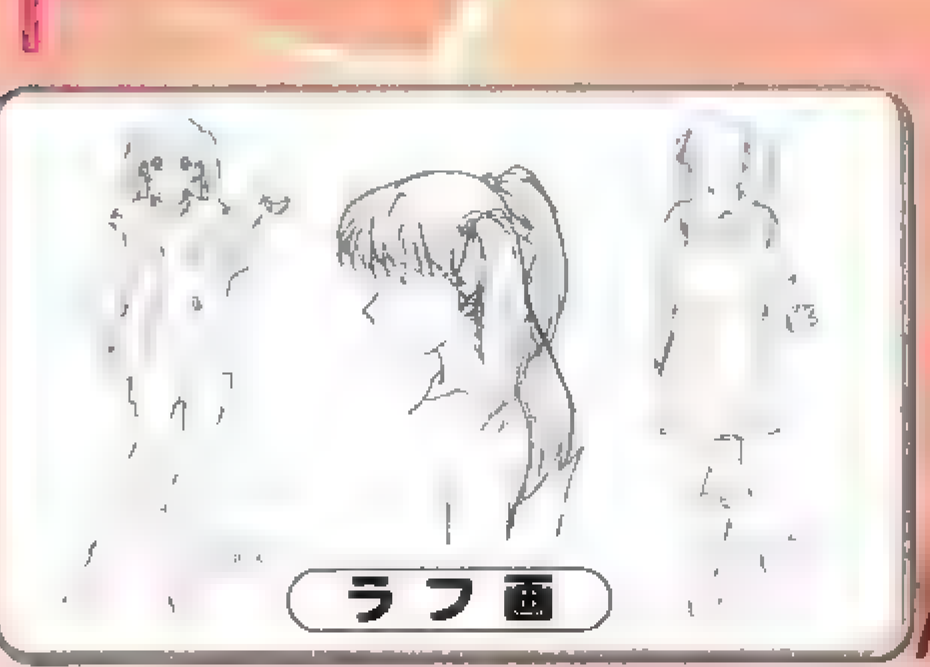




[illegible]穗香

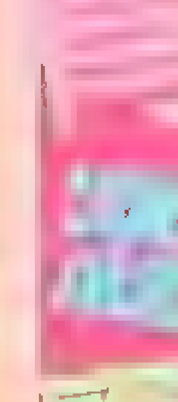
特徵 個性十分溫厚，常成為同性朋友欽羨的對象；在讀書和運動方面都高人一等，不過只要一和同年紀的男孩說話，就會心跳加快而變得沈默寡言。

常表現出那種既期待又怕受傷害的情緒。個性雖然非常活潑，但是不習慣和男生說話，所以有一點難接近的味道，使得在交往的過程中，要非常小心對話，才能將穗香的心防解開。





身高…………160cm
三圍…………79cm、56cm、80cm
星座…………金牛座
血型…………O型
喜歡的東西……慢跑
討厭的東西……粗魯的男生、蟑螂
目前居住地……北海道（札幌市）
就讀學校……私立祥櫻學園高校
代表顏色……粉紅
嗜好…………逛街
打工…………無
社團…………馬術社
特技…………騎馬、照顧馬匹（後者居多）
拿手科目……生物、地球科學





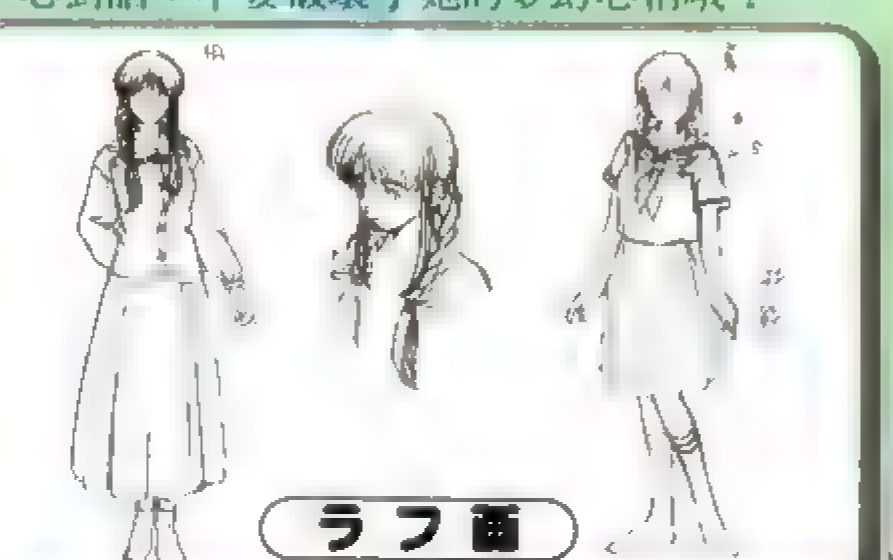




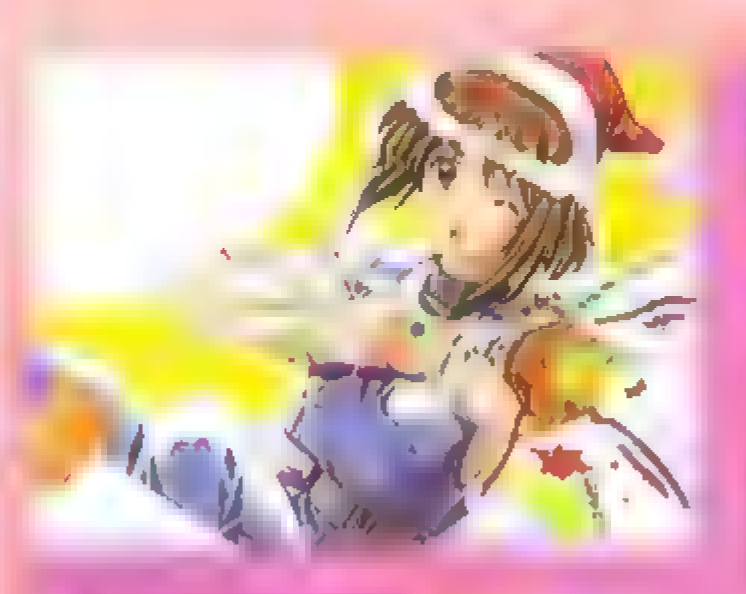
杉原真奈美

特徵 身體纖弱，個性沉靜。不擅長與人溝通，給人一種獨來獨往的印象。脾氣溫和，生活的步調也十分平穩。對於運動非常不在行，但在課業方面，成績大致上還算優異。心思細密，非常善解人意。不過由於體弱和消極保守的個性，不太喜歡上學。

個性分析 浪漫的雙魚座，她的心裡想的都是如何取悅你，她甚至可以為了你犧牲自己；她的世界裡只有你一人，只要你也如此配合，不厭煩她不切實際的行為，相信雙魚座絕對是最好的情人。常去陪她說話，就能獲得芳心；不過要小心對話，不要破壞了她的夢幻心情哦！



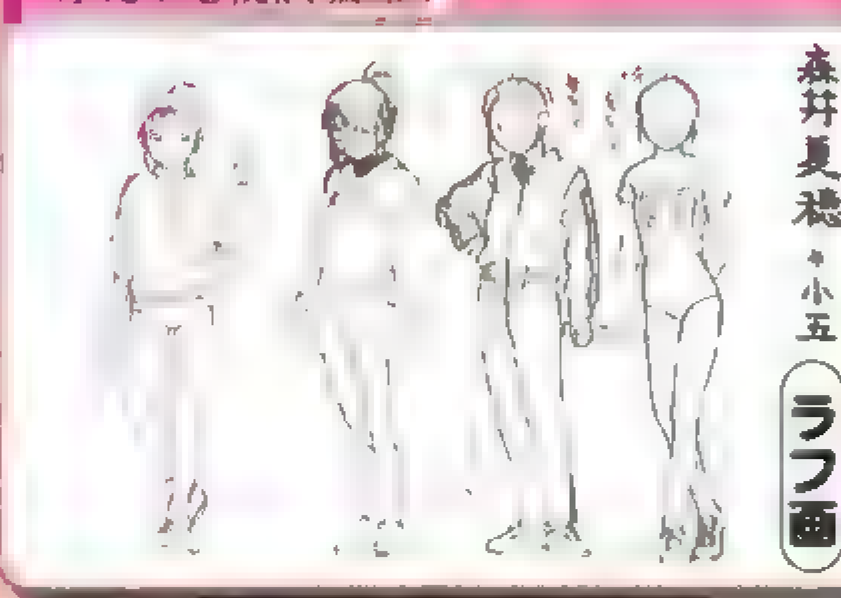
身高……158cm
三圍……78cm、56cm、81cm
星座……雙魚座
血型……A型
喜歡的東西……寧靜的水邊、小鳥、詩集
討厭的東西……喧鬧
目前居住地……香川縣（高松市）
就讀學校……縣立白井阪高校
代表顏色……白色
嗜好……森林浴、賞鳥、閱讀詩集
打工……無
社團……植物研究會（幽靈會員）
特技……忖度他人的心思、與動物心靈相通
拿手科目……化學、植物學



森井夏穗

特徵 健康活潑的運動型少女。是學校田徑社的一員，曾代表參加全國高中校際運動大會百公尺與兩百公尺競賽，是大阪首屈一指的短跑選手，在長跑方面也是前景可期。不過她本人卻似乎沒有認真考慮過這方面的事，因為「信守承諾」才是她跑步的原因。

個性分析 不管多困難，一心向前衝的牡羊座，是對愛冒險最大膽的星座。豪爽的活潑個性，老實說有點男人婆，對愛情的態度也是當仁不讓的；直來直往，不畏畏縮縮的態度，絕對會讓她對你完全心悅誠服喔！





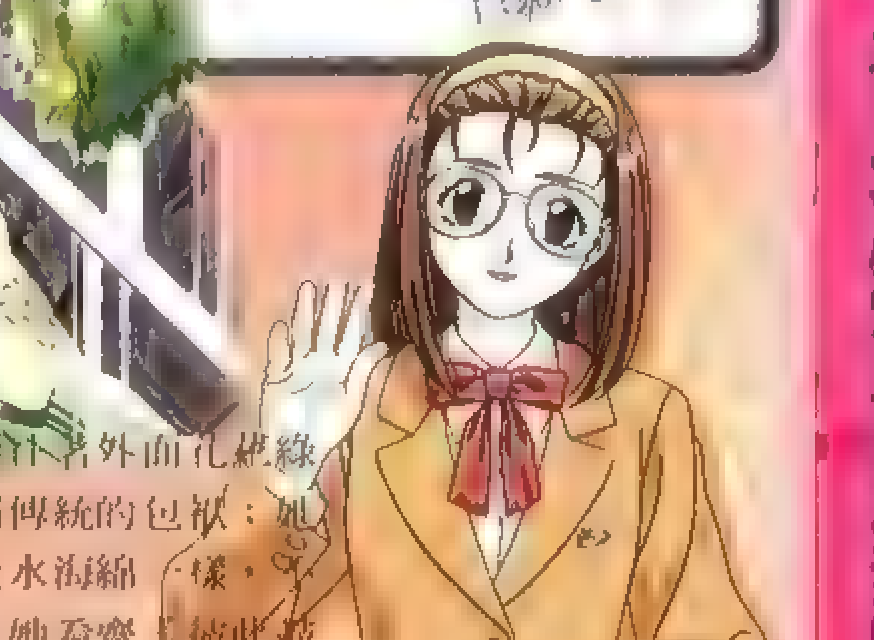
身高……162cm
三圍……83cm、58cm、84cm
星座……牡羊座
血型……O型
喜歡的東西……跑步、睡覺、早起、活動身體
討厭的東西……考試（不過並不討厭讀書）
目前居住地……大阪府
就讀學校……私立竹峰女學園高等部
代表顏色……淺綠色
嗜好……跑步
打工……家業（什錦煎餅店）
社團……田徑社
特技……做什錦煎餅
拿手科目……體育（其他科目也不是不行，只是分數很難看）

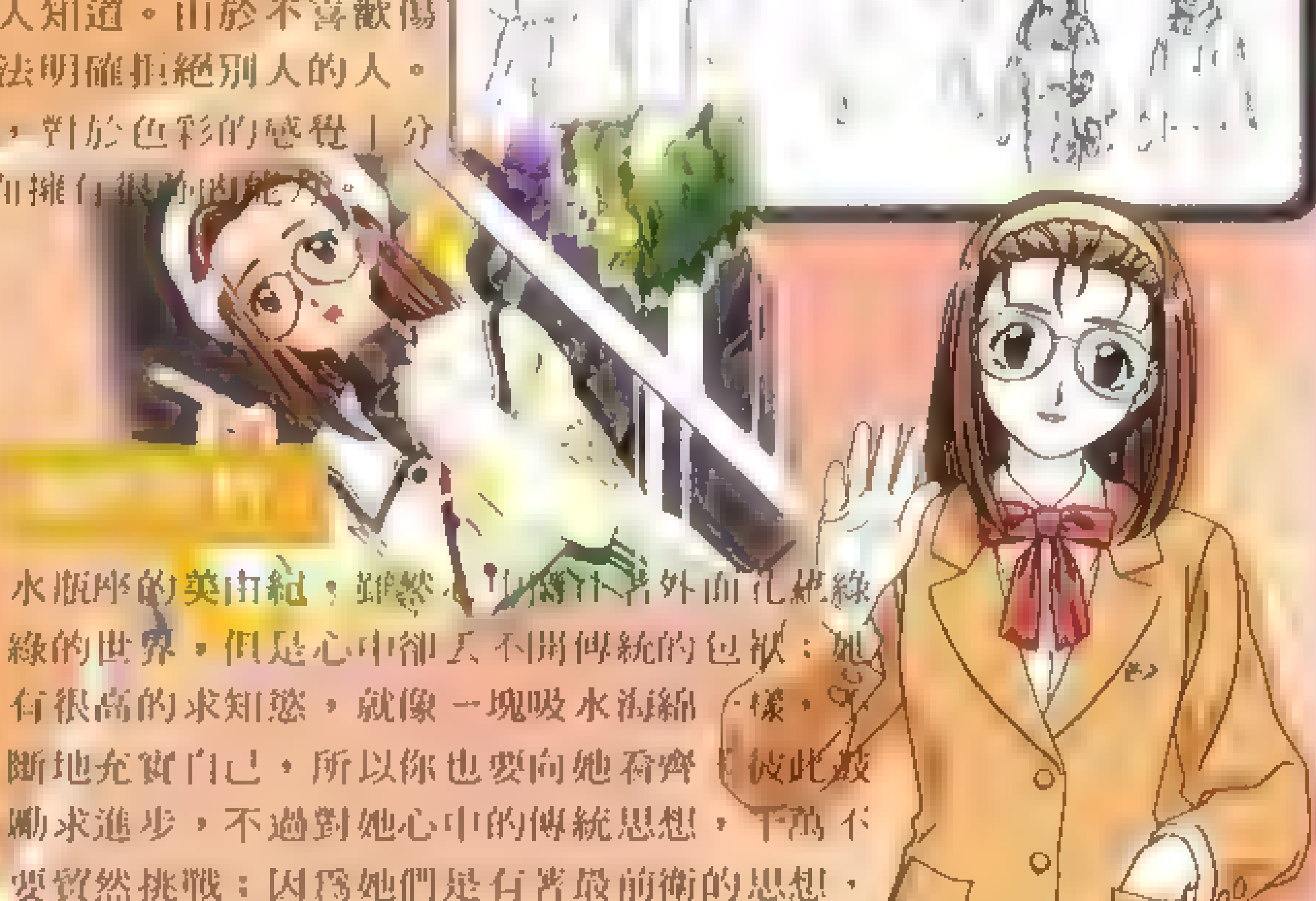
設定資料大公開

特別報導

保坂美由紀

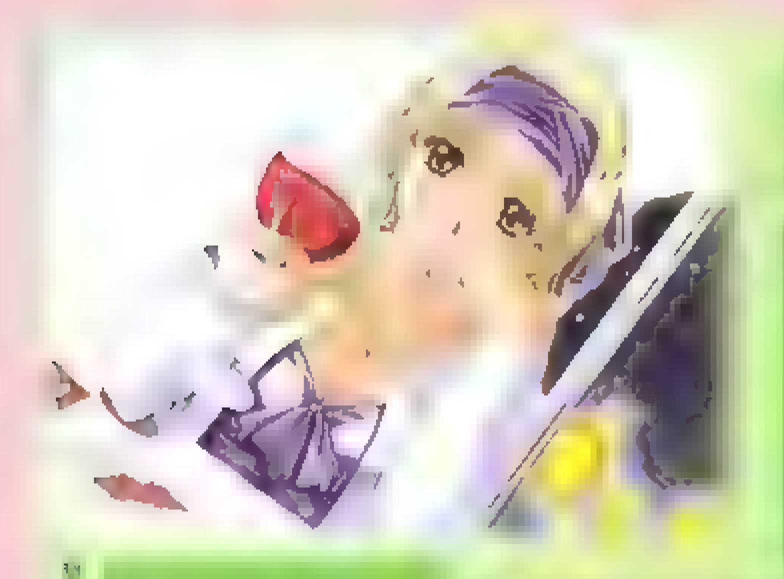
個性十分嚴謹，讀書似乎便是她生活的重心；不過她並非古板拘謹的人，反而是興趣廣泛，喜歡多方嘗試與挑戰，但她卻刻意隱藏其個性，極不希望別人知道。由於不喜歡傷害他人，是個無法明確拒絕別人的人。受到家族的薰陶，對於色彩的感覺十分卓越，在美術方面擁有很好的能力。





身高……156cm
三圍……85cm、58cm、84cm
星座……水瓶座
血型……A型
喜歡的東西……印象派繪畫、日本畫
討厭的東西……和服
目前居住地……石川縣（金澤縣）
就讀學校……縣立茶山高校
代表顏色……咖啡色
嗜好……參觀美術館
打工……無、對於家裡的事也不太幫忙
社團……美術社（不過不畫畫）
特技……繪畫的鑑定
拿手科目……世界史（東洋史）、數學

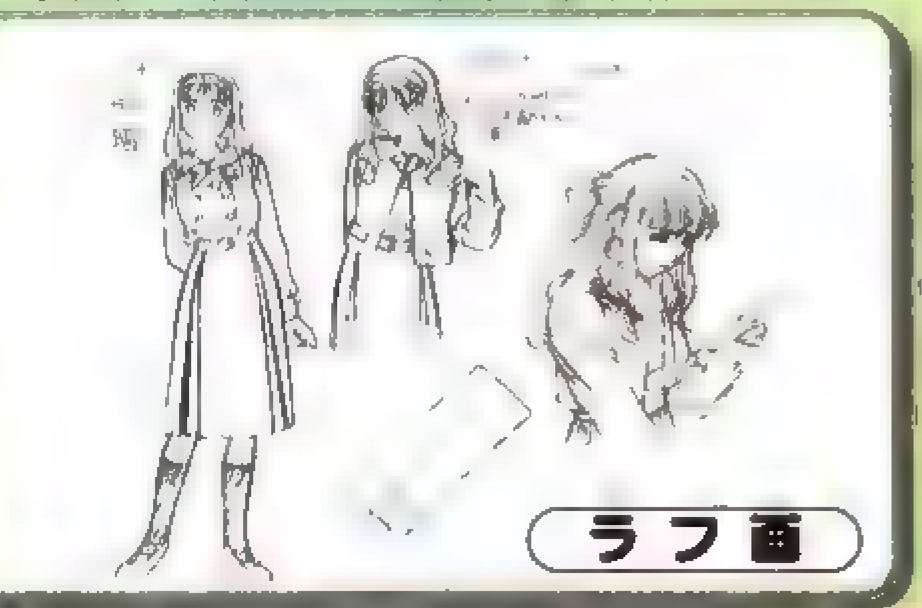
水瓶座的美由紀，雖然心中嚮往著外面花花綠綠的世界，但是心中卻丟不開傳統的包袱；她有很高的求知慾，就像一塊吸水海綿一樣，不斷地充實自己，所以你也要向她看齊，彼此鼓勵求進步，不過對她心中的傳統思想，千萬不要貿然挑戰；因為她們是有著最前衛的思想，但是行為可是最為保守的傳統女子，一定要小心，不要太輕浮了喔！



[illegible]

個性活潑爽朗、不拖泥帶水；說話率直、不拐彎抹角。對於時尚的訊息十分敏感，不過已建立起自己的品味，不會跟著流行隨波逐流。自幼開始學習小提琴，曾在大型比賽中拿過獎牌，實力不容忽視，常會做出令人難以置信的大膽舉動。

學音樂的孩子絕對不會變壞，這句話說得一點都沒有錯。晶精[illegible]的小提琴琴藝，讓人不知不覺都要仔細聆聽，可是好[illegible]強的她，似乎是有點患得患失了，所以如何讓她在自己心中找到一個平衡點，是非常重要的，你得有[illegible]的本事，才能帶領著她走出象牙塔，加油吧！





身高……168cm
三圍……83cm、58cm、83cm
星座……天秤座
血型……AB型
喜歡的東西……髮帶、耳環等具有品味的小飾品
討厭的東西……曖昧的言辭、不明確的態度
目前居住地……長崎縣（長崎市）
就讀學校……縣立誠林女子高校
代表顏色……綠色
嗜好……網球、購物
打工……無
社團……管弦樂同好會（誠林高校交響樂團）
特技……小提琴
拿手科目……音樂、世界史（西洋史）



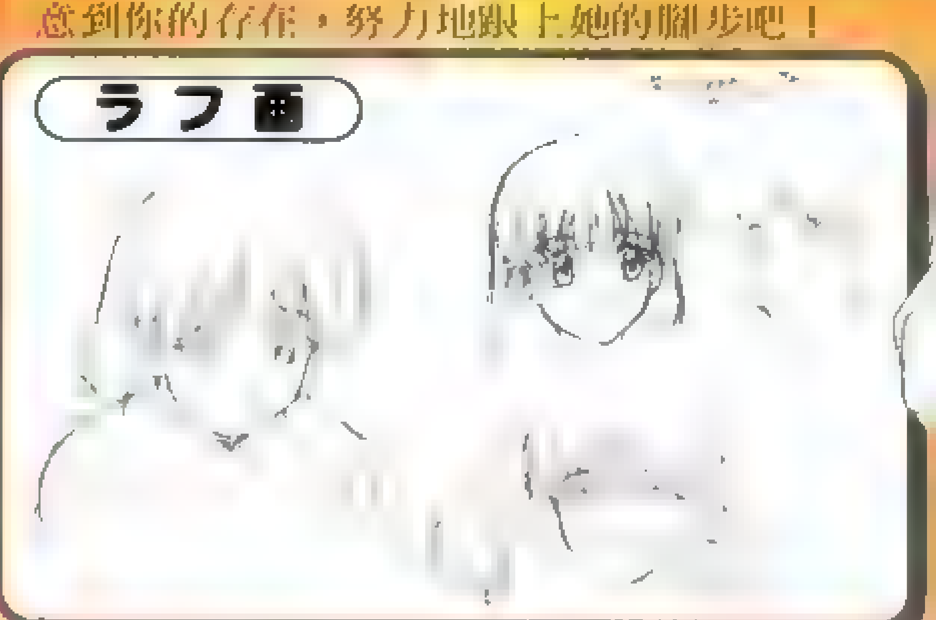


[illegible]明日香



如果用一句話來形容她的個性，就是意志堅定的追「新」族。時下熱門的話題、雜誌電視中報導的內容，她都如數家珍；對於任何事都想親身體驗，是個好奇心旺盛的女孩。

個性善變的雙子座，個性有時還真的很難捉摸呢！聰明慧頡的明日香，總讓人留下很深的印象。配合她的興趣，逛逛街，到處尋找新奇的事物，應該就能讓她注意到你的存在，努力地跟上她的腳步吧！





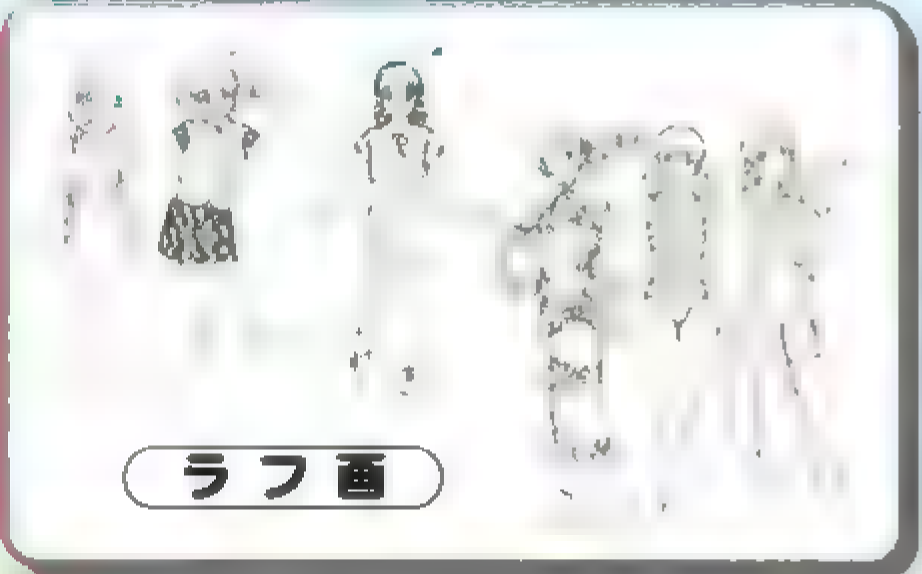
身高……………153cm
三圍……………80cm、60cm、86cm
星座……………雙子座
血型……………B型
喜歡的東西……隊伍、人群
討厭的東西……光說不做
目前居住地……神奈川縣(橫濱市)
就讀學校………私立清華女子高校
代表顏色………橘色
嗜好……………雜誌、電視節目總檢閱
打工……………家庭式餐廳的女服務生
社團……………無
特技……………夾娃娃機
拿手科目………無（每科的考試分數都在及格邊緣）



友達妙子

主角的青梅竹馬，到小學四年級爲止，都就讀同一所學校。烹飪、裁縫、打掃，一切家事都是拿手絕活。待人親切，善於照顧他人。不過也因爲太過熱心，有時反而會給人一種囉嗦的印象。

有點固執的妙子，可是最要家的小女生哦！和妙子從小青梅竹馬般地長大，相信彼此都應該很熟悉了，所以在她的面前，表現自然大方的態度，加上親切溫柔的對待，相信她一定也不會讓你失望才對！





身高……………158cm
三圍……………84cm、59cm、86cm
星座……………山羊座
血型……………A型
喜歡的東西……小孩
討厭的東西……化妝、首飾
目前居住地……青森縣（青森市）
就讀學校……縣立青坦高校
代表顏色……藍色
嗜好……與鄰居的小孩嬉戲
打工……在自家經營的小酒館裡招呼客人
社團……無
特技……滑雪、鏟雪
拿手科目………家政

松岡千惠

特徵 個性好強、固執、希望將來能成為藝人，對於自己的音樂非常執著。雖然在樂團中兼任主唱與吉他手，樂團的實力在水準之上，頗受當地樂迷的喜愛，不過她本人似乎希望當一個專業的吉他演奏者（傳統吉他與電吉他）。

ラフ画

身高……………162cm
三圍……………88cm、57cm、87cm
星座……………天蠍座
血型……………AB型
喜歡的東西……70年代後期～80年代後期的英式搖滾以及巴洛克樂風
討厭的東西……小調歌曲
目前居住地……福岡縣（福岡市）
就讀學校………私立黑曜館高校
代表顏色………黑色
嗜好……………在他人面前演奏巴洛克以及英式搖滾風格的音樂
打工……………現場演奏會的門票收入（有時會出現赤字）
社團……………校外樂團活動
特技……………吉他演奏
拿手科目………無



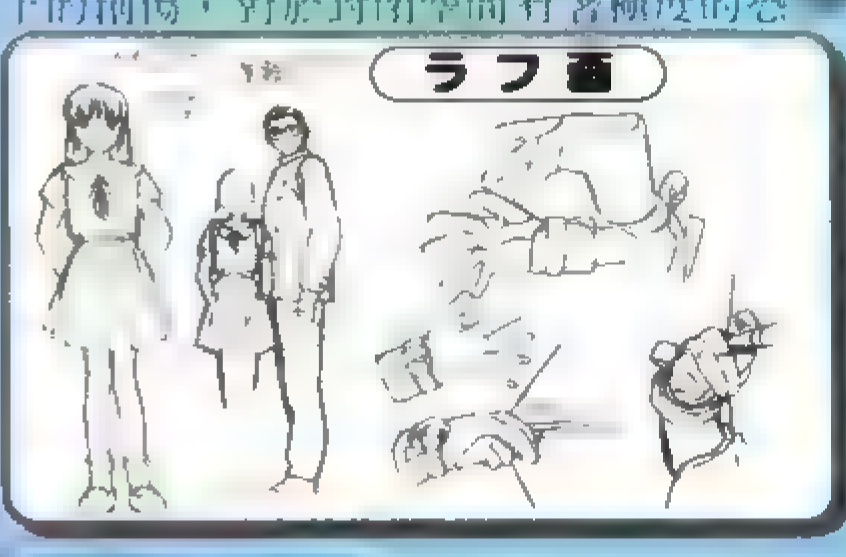
個性分析



個性神祕的天蠍座，其實最熱情的！千惠可能不太善於用言辭來表現自己的感情，所以藉由組樂團的方式，來表現出對你的愛情，所以常常去聽她唱歌，對她完全表現出真正的自己，不掩飾、不做作應該就是最好的方式了吧！

綾崎若菜

特徵 典型的傳統日本少女，富有古典氣息，說話方式與待人處事都十分溫柔，給人一種弱不禁風的感覺。不喜歡爭強鬥勝，對於紛擾、喧鬧的場合更是敬而遠之。個性沈靜、穩重，內心堅毅、柔韌，即使遇到突發狀況，也不會慌了手腳、不知所措。可能是小時候曾遭受心理上的創傷，對於封閉空間有著極度的恐懼。



身高……………165cm
三圍……………84cm、57cm、85cm
星座……………處女座
血型……………A型
喜歡的東西……抹茶、古董、寺廟巡禮、歌舞伎
討厭的東西……爭強鬥勝、幽閉空間
目前居住地……京都府（京都市）
就讀學校………私立紫雲女子高校
代表顏色………紫色
嗜好……………品茗抹茶（並不拘泥於茶道）、寺廟巡禮
打工……………無（為嚴格的祖父所禁止）
社團……………射箭社
特技……………急救
拿手科目………日本史、數學、物理

個性分析 紫色總是給人一種非常撲朔迷離的感覺，處女座的若菜，個性看似保守，對什麼事都似乎滯步不前，可是又愛舞刀弄槍，而且有時行為舉止也非常大膽，再加上出身京都，家學淵源，不過有時候沒有主見，所以要追上她，首先要提升自己的品味，然後要見機行事，表現出自己是個可靠的男人哦！



星際大戰：同盟鐵翼

Star Wars: X-Wing Alliance







鐵翼不死，同盟榮光再現！

六年前，我們加入反抗軍同盟，駕駛「X戰機」(X-Wing) 為了全銀河的自由與平等而奮鬥。五年前，我們投效維德大君的麾下，駕駛「鈦戰機」(TIE Fighter) 維持帝國的法治與秩序。三年前，你我透過Internet在虛擬宇宙中進行「帝國生死鬥」(X Wing vs Tie Fighter)。今天，我們將用一個全新的角度參與這場爭鬥。

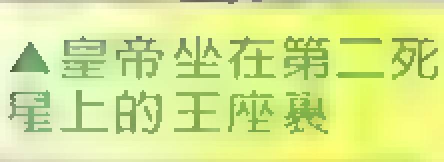
雖然「帝國生死鬥」(X-Wing vs.. TIE Fighter) 讓玩者終於能夠一圓夢想，透過網路和其它玩者駕著星際大戰中的戰機相互纏鬥競技，但是它薄弱的劇情和單人任務卻也令不少想要玩到一個好故事的玩者感到失望。因此這次LucasArts推出的「X戰機」系列最新作品「同盟鐵翼」把遊戲的重心再次放回豐富的劇情及緊湊的單人任務上。

故事發生的時間也是在電影【帝國大反擊】和【絕地大反攻】之間一年的時間內。玩者扮演的是經營雙子星運輸服務公司 (Twin Suns Transport Service) 的亞扎明家族中最年輕的成員：艾斯·亞扎明 (Ace Azameen)。遊戲開始時，玩者正接受訓練準備擔任公司的貨船飛行員。隨著遊戲的進行，玩者將發現維拉索家族 (Viraxo) 正處心積慮的想要搶奪雙子星運輸公司的市場。另一方面，雙子星公司秘密的為反抗軍運送物資，玩者必需幫公司執行這些任務，也從此開始加入反抗軍對抗帝國的行列。因此「同盟鐵翼」的故事一分為二，其一是從霍斯撤退的反抗軍重新出發，準備給帝國致命的一擊，其二則是亞扎明家族和維拉索家族之間的商業利益衝突。



過場動畫





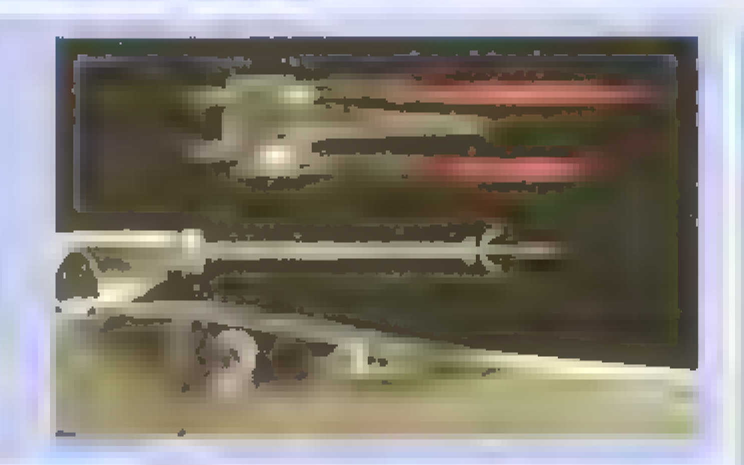
▲皇帝坐在第二死星上的王座裏

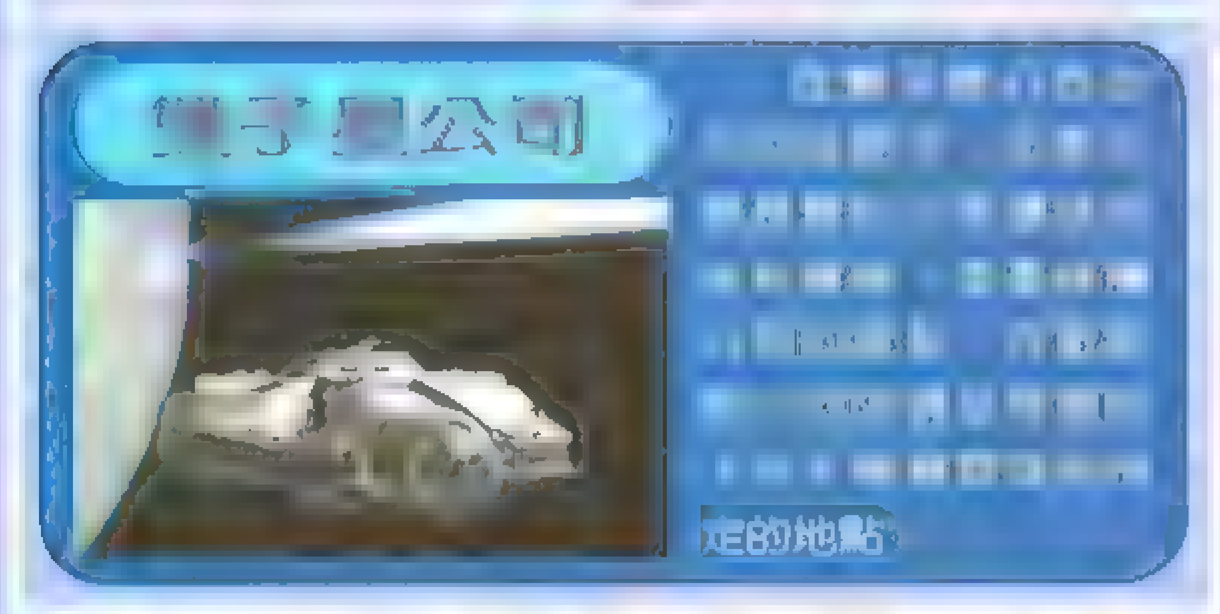
▲一架X戰機趕來支援玩者的貨船

▶兩架A戰機追擊兩架鈦戰機

紮實的故事情節安排

「同盟鐵翼」共有超過五十個單人任務，分為八個章節。這些任務分別來自雙子星運輸公司及反抗軍司令部。





反抗軍

在為反抗軍執行的任務中，玩者駕駛戰機幫反抗軍拯救人質，攻擊帝國的戰略目標，玩者甚至要協助破壞帝國的秘密武器研發計劃





安鐸戰役（Battle of Endor）

單人任務的第八章就是安鐸戰役（Battle of Endor）的完整重現，這是電影中最浩大的空戰場面之一。玩者將要面對帝國龐大的超級滅星者及帝國級滅星者艦隊群，以及數不清的鈦戰機和攔截機。值得注意的是，和電影中一樣，第二死星的超級雷射也已經可以完全運作了，玩者必須注意它所射出的雷射，這可能也是至今為止所有太空模擬遊戲中最可怕的終極武器。在第八章的最後，玩者將駕駛千年鷹號（Millennium Falcon）飛入第二死星的通道，炸毀位於第二死星核心的反應爐，一舉摧毀帝國。

和「X戰機」及「鈦戰機」一樣，「同盟鐵翼」的主畫面也是在戰艦上的大廳中，從這個大廳玩者可以選擇開始單人任務、多人任務、歷史任務、飛行員試煉場，或是查閱遊戲中兩百多種戰機和船艦的技術資料。在某些任務完成之後也會有漂亮的過場動畫敘述劇情的發展。



▲玩者的貨船在超空間中出了點問題

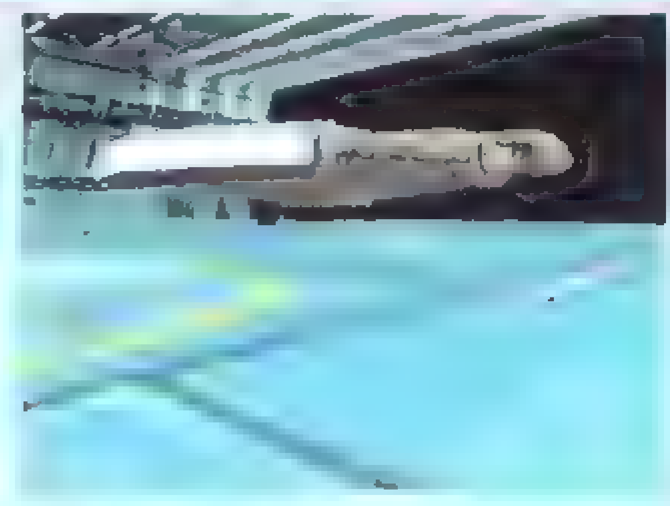
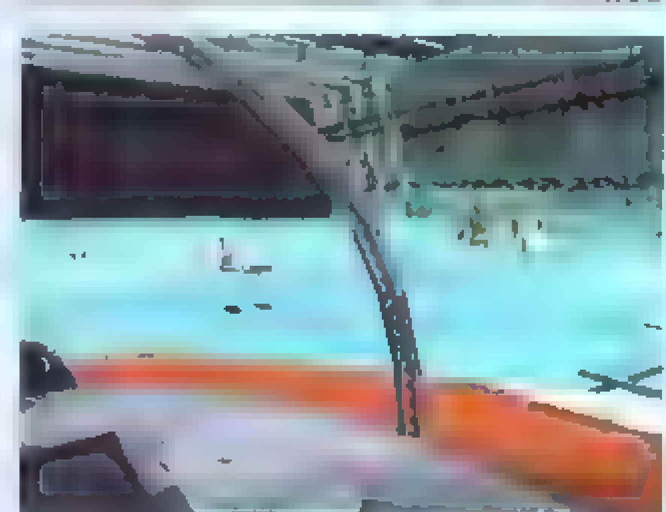
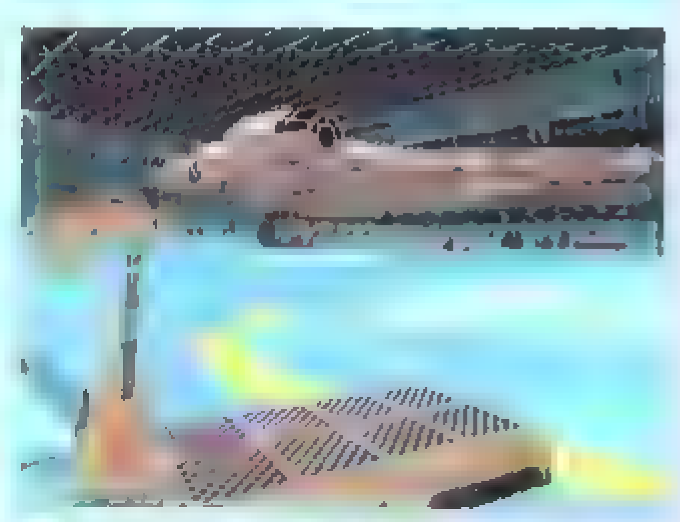
飛行員試煉場

「同盟鐵翼」中的飛行員試煉場比起之前的遊戲有更多的變化。這次的試煉場中玩者將必須循序穿過飄浮在太空中的星門，然後飛入小行星或是太空站內部的通道。和前作一般，飛行員試煉場仍然有時間的限制，沿路也會有一些砲塔和障礙阻擋玩者前進。玩者不妨將飛行員試煉場看做是飛第二死星通道的訓練飛行。

深入報導 ●星際大戰●

LucasArts挑戰太空模擬遊戲遊戲霸主的雄心

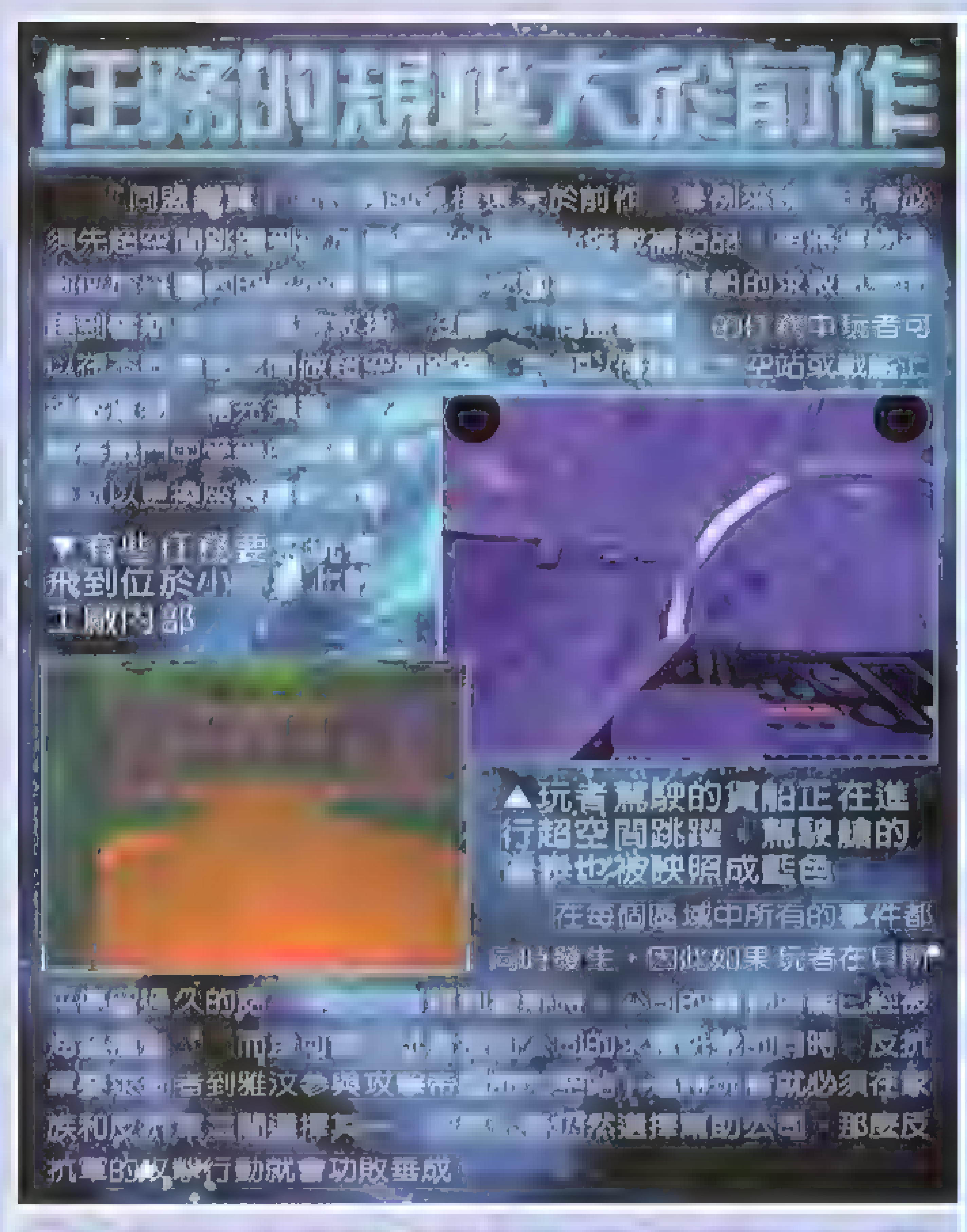
每一個任務都是從3D的機庫開始。玩者在機庫中選擇好座機或運輸船並設定好武裝之後自機庫起飛，超空間跳躍到指定的地點執行任務，達成目標後也是飛回機庫中結束任務。任務的地點包括廣闊的太空、小行星帶、太空站或是小行星內部的通道、或是第二死星的表面。任務的種類則包括運送貨物、護航、攔截敵機、偵察辨視敵艦、搜索並摧毀目標等。在飛行前簡報中的任務內容可能會在任務執行的中途改變，玩者必須隨時留意傳來的訊息。

駕駛座機

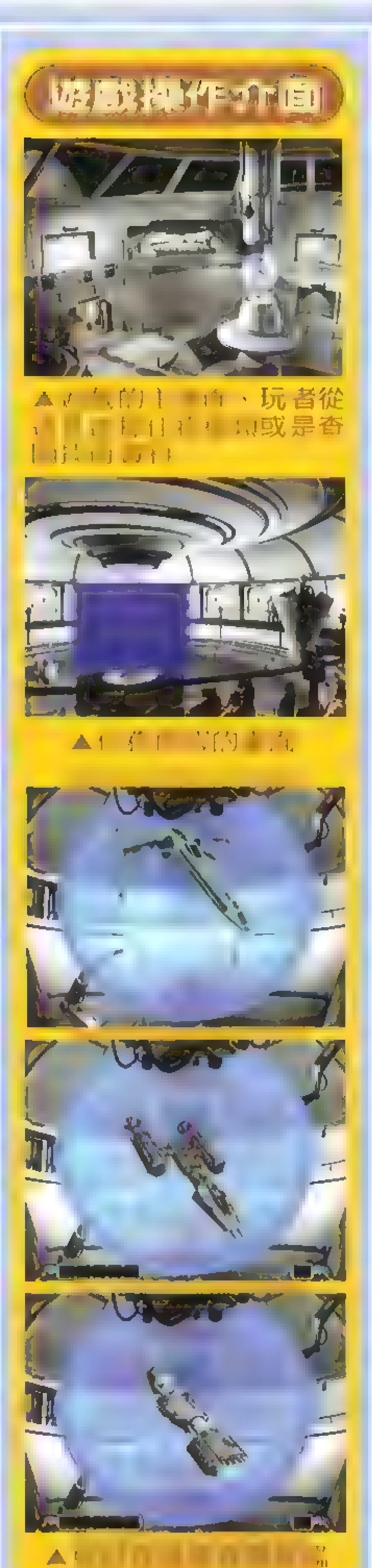
Y戰機飛過一個藍色的行星

砲塔視野



▲有些任務要...飛到位於小...工廠內部

▲玩者駕駛的貨船正在進行超空間跳躍，駕駛艙的...也被映照成藍色



任務編輯器

雖然「同盟鐵翼」的重心回到故事導向的單人任務，但是LucasArts沒忘了連線遊戲的玩者。玩者可以在飛行員試煉場中較量彼此的飛行技術，或是在預設的戰場中進行纏鬥。大家期待已久的任務編輯器也在「同盟鐵翼」中首度出現。玩者可以用任務編輯器設定遊戲戰場的環境、戰場上的船艦和物體、玩者所屬的隊伍所駕駛的戰機、戰機的武裝，甚至可以選擇是不是要讓雙方的玩者從同一個星區開始遊戲。而在多人遊戲中玩者不止可以選擇反抗軍的戰機，也可以選帝國或是民用的戰機或貨船，一些以往只有在動畫或電影中才會出現的機型也有機會操縱了。除了人類對手之外，玩者也可以加入電腦控制的對手以增加遊戲的多樣性。

▲一架受損的鈦攔截機飛過X戰機的駕駛艙



◀受重創的敵方貨船，濃煙和碎片不斷自敵艦的船身冒出

深入報導 ●星際大戰●

前所未見的特效及壯觀場面

[illegible]

……近的看到….座四周的爆破，砲塔中的機砲……[illegible]

[illegible]……爆炸的火光而映照出成不同的顏色。[illegible]……太空……[illegible]……會看到星星快速的移動，拉成一條條光線，然後進入超空間……[illegible]

▲[illegible]

▲機外觀點中可以清楚的看到座艙內部的儀表和飛行員

千年鷹號

沒人知道這艘科瑞利安（YT-1300）輕型貨船的確出廠日期，也沒有人知道究竟有多少人曾擁有過她，但說起韓索羅和千年鷹號，全銀河中卻也很少有人說不出他們的傳奇故事。

的確，千年鷹號的外表給人的感覺確實非常破舊，好像隨時都會解體似的，殊不知這正是韓索羅刻意製造的形象，希望別人看到[illegible]她，以利走私[illegible]

[illegible]當韓索羅[illegible]……和丘巴卡兩人[illegible]……走私的需要[illegible]……發射器[illegible]……於機背和機腹[illegible]……一個強力的[illegible]……組成[illegible]……快的超光速[illegible]……人的追擊[illegible]……在韓仍然是個走私者的時候，他駕駛千年鷹號創下……最快完成……他和路克天行者……從達斯維德手中救……韓駕著千年鷹號在……讓路克能順利完成投……戰役中，千年鷹號在……死星的內部，攻擊第二死星的反應爐核心，給予帝國致命的一擊，這就是……中要擔當的重責大任，而在接下來的日子中，千年鷹號將繼續和反抗軍英雄們一起維護宇宙的和平。

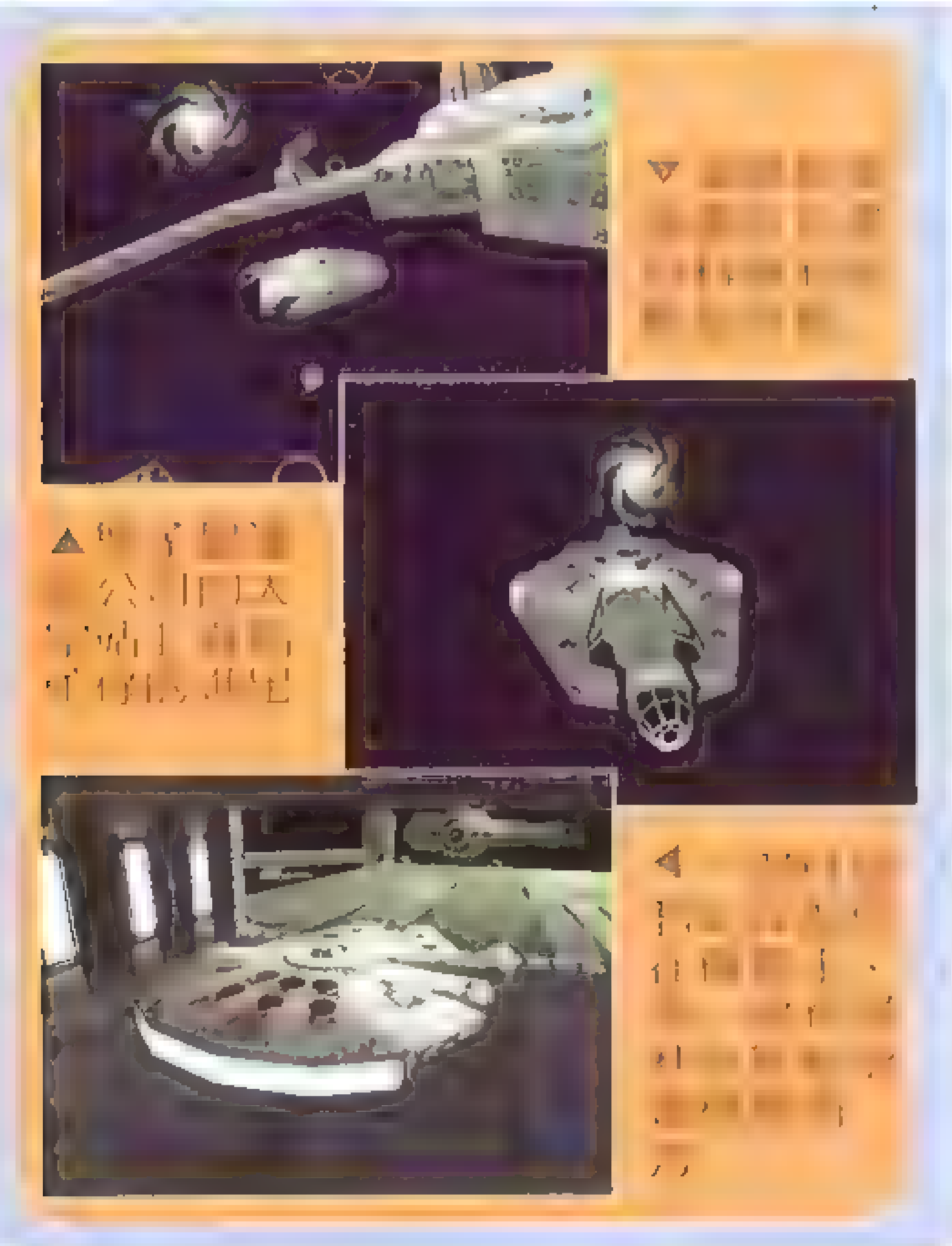
▲[illegible]死星的通[illegible]飛去

眩麗的聲光效果

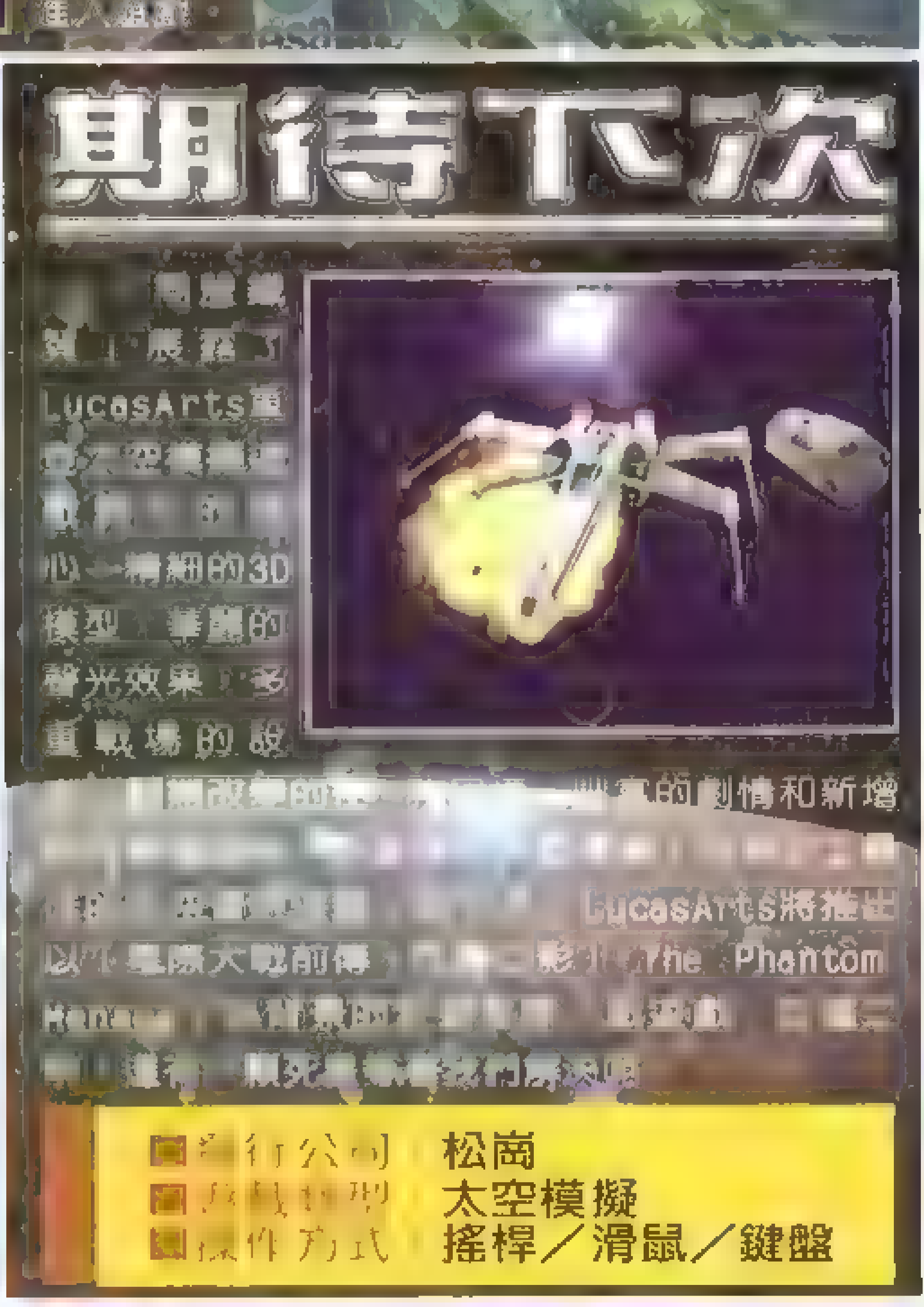
當玩[illegible]的戰機受到攻擊時，可以看到機身被砲火燒灼的痕跡，碎片和火花自機身冒出，[illegible]火光中四散飛去，飄浮在太空中。如果是玩者的座機受創，則座艙中也會冒出火花和黑煙。在用離子砲的攻擊敵人的時候，[illegible]看到電弧劃過敵機，[illegible]敵機還不同可以看到[illegible]的電弧[illegible]

[illegible]同的配音[illegible]遊戲使用[illegible]CD品質的背景音樂[illegible]和劇情做出相[illegible]

[illegible]3D[illegible]



玩者的X戰機爆炸前的一瞬間，電弧和火花從機身冒出



期待下次

[illegible]展露了LucasArts[illegible]太空模擬[illegible]心，精細的3D模型，華麗的聲光效果，多重戰場的設[illegible]的劇情和新增[illegible]LucasArts將推出以《星際大戰前傳：[illegible]影》(The Phantom Menace)[illegible]

- 發行公司：松崗
- 遊戲類型：太空模擬
- 操作方式：搖桿／滑鼠／鍵盤



極地之光

體驗生理律動的角色扮演

上古時代的另一戰國史

那時，在遠古的幻想時代中，只有幾個部族居住在一起，和平而快樂的生活著，慢慢的，部落漸漸聚集成為城市；在那個時候，山裡頭還沒有開闢道路，而池塘、溪流、河川裡也沒有船隻與橋樑，人類與動物之間相處得很融洽，老百姓不用為了生活而拼命的工作，人們都很善良，沒有任何貪念，無憂無慮、不愁吃穿，過著平和安樂的生活，簡直是世外桃源。

然而，經過了漫長的歲月，人們開始可以運用橋樑或船隻作為交通工具之後；城市與部落間的往來越來越頻繁，所有的一切不斷進步之後，人們開始不喜歡樸素的生活，貪心的念頭也因此而產生。於是原本與世無爭的單純世界變得複雜。接著武器與武士也相繼出現，有了兇器和軍隊之後，互相不滿的人們，進行著最殘酷的流血攻擊，戰爭也就無法避免。

世界已經被區分成東西兩塊區域，兩邊的人們互不相往來，各據一方；老百姓的個性也變得自私，除了打獵、砍柴以外，到處都充滿了暴力，和平的天堂已經不存在了。人與人之間只要談得來就成為伙伴，看不順眼就變成敵人了，極端的人際關係導致戰爭爆發了。

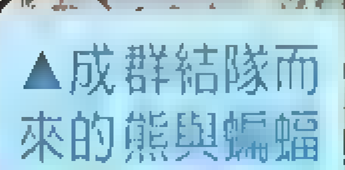


來自上天的使命

在這個和平世界慢慢地消失、黑暗時代來臨之際，一位具有堅強意志的戰士，並且統率善良部落熊面族的大皇－啓武，為了向上天祭拜而踏上祭壇之時，感覺到大地間之氣息異動，很快的，他體會到在不久的將來會有很大的災難，當他凝視天空的時候，聽到從遠方傳來若有似無的低吟…

我的兒子
準備黑暗的盾，
西方的黑風要你和老百姓的血，
大地將被紅血所覆蓋，
遍地屍體，
聽到的只是怨死亡魂的哭聲，
你，
大皇啓武，
將變成戰神，
我命令你，
藉著我的力量止住黑風吧！




▲成群結隊而來的熊與蝙蝠



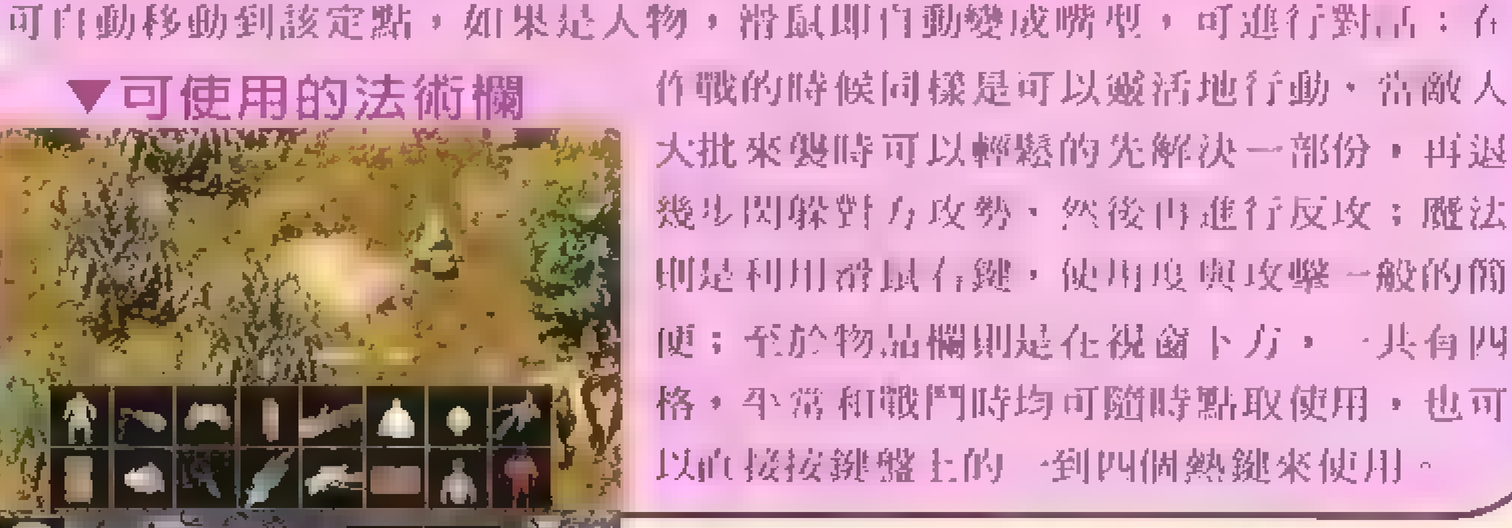
優秀的人工智慧

特別值得一提的是，敵人的人工智慧十分優秀，而且通常都是以集團的方式進攻，戰術變化多端；像是遊戲剛開始的洞窟內，熊與蝙蝠往往會成群結隊而來，蝙蝠會在一定的距離外施放音波，熊則是展開近身攻擊，玩者必須佔據適當的位置才能夠免於被圍毆，而且有些怪物在死去之後還能再復活，還能利用迴避的魔法閃躲玩者的魔法攻擊，這些都是其他同類型遊戲中很難找到的，絕對刺激感十足。



操控靈活簡便

既然敵人夠強，遊戲的操控也得靈活才可以，光是這一點，「極地之光」有著相當不錯的成績；基本上，操作以滑鼠為主，再配合七個熱鍵，在村子裡只要點一下標的物，角色即可自動移動到該定點，如果是人物，滑鼠即自動變成嘴型，可進行對話；在作戰的時候同樣是可以靈活地行動，當敵人大批來襲時可以輕鬆的先解決一部份，再退幾步閃躲對方攻勢，然後再進行反攻；魔法則是利用滑鼠右鍵，使用度與攻擊一般的簡便；至於物品欄則是在視窗下方，一共有四格，平常和戰鬥時均可隨時點取使用，也可以直接按鍵盤上的一到四個熱鍵來使用。




▲人物的物品欄

▼可使用的法術欄



深入報導 ●極地之光●

頗具變化的戰鬥模式



戰鬥模式亦是頗具變化，包括一般攻擊、特別攻擊和魔法，其中的特別攻擊只有在特殊狀態下才能使用，具備八個攻擊方向，帶給敵人的損害率較高；魔法則包括攻擊、治療、變化、恢復、召喚（玄女之舞、巨靈、夸父長與龍之火）和防禦六大類共十五種。一般而言，即時戰鬥的戰鬥模式不可能太複雜，但是「極地之光」既能有多變化的方式，又能兼顧簡便的操作，實在相當不容易。

遊戲除了正規路線外，在村子或地下監獄中也會有不少旁支事件，內容可以說是十分豐富，整體而言，「極地之光」有角色扮演遊戲該有的豐富劇情，而且這一次將以中文版上市，玩家只要充分蒐集情報，應該可以不用靠攻略來過關，領略玩RPG遊戲的樂趣，此外也不失即時戰鬥遊戲的緊張感，玩家必須懂得運用戰略來獲勝，而非一昧地攻擊，難度雖有一定程度，但只要掌握訣竅，相信可以得到莫大的快感。

在遊戲中以各式魔法進行戰鬥，聲光效果目眩非常







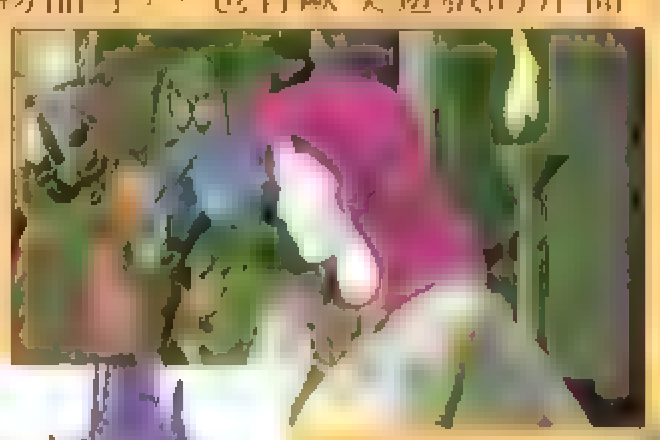


此外，由於遊戲具有四個主角－戰士啓武、鬥士昊尚、魔法師菩貝和賊王可蘭，每個角色的故事可能都只是整個背景和世界觀的一部份，因此，玩家只要能融入其中，「極地之光」該會是一款很好玩的遊戲。



兼具各家精華的RPG

「極地之光」在整體結構上兼具日式遊戲的設計（魔法、物品等），也有歐美遊戲的介面與戰鬥系統，應該較容易得到多數玩家的青睞，而且流暢度十足，可玩性相當高，此款遊戲的製作公司功力，的確令人刮目相看。





類似「暗黑破壞神」的即時戰鬥

「極地之光」是一款類似「暗黑破壞神」系統的即時戰鬥RPG遊戲，雖然尚未支援網路連線，但是玩家可以從戰士啓武、鬥士吳尚、魔法師普貝和女賊王可蘭之中選擇一個擔任主角；當然，四個角色之間互有關聯，遊戲中也會有所牽連，但是基本上每位角色都有一個獨立的故事，必須一個人單打獨鬥、奮鬥到底，而結局也都各自不同。而每位角色都有自己獨特的移動方式與攻擊模式，男主角啓武主要是拿劍攻擊，還會一部份的魔法，除了能力較爲平均之外，但是力量卻頗爲強大；鬥士吳尚以直接攻擊爲主，擅長使用槍和斧頭，攻擊力與防禦率都是頂尖，但是無法使用魔法；而賊王可蘭則是魔法師，可以操控各式的咒術魔法來進行攻擊或治療，她的武器是小刀，速度快，動作靈活

可蘭



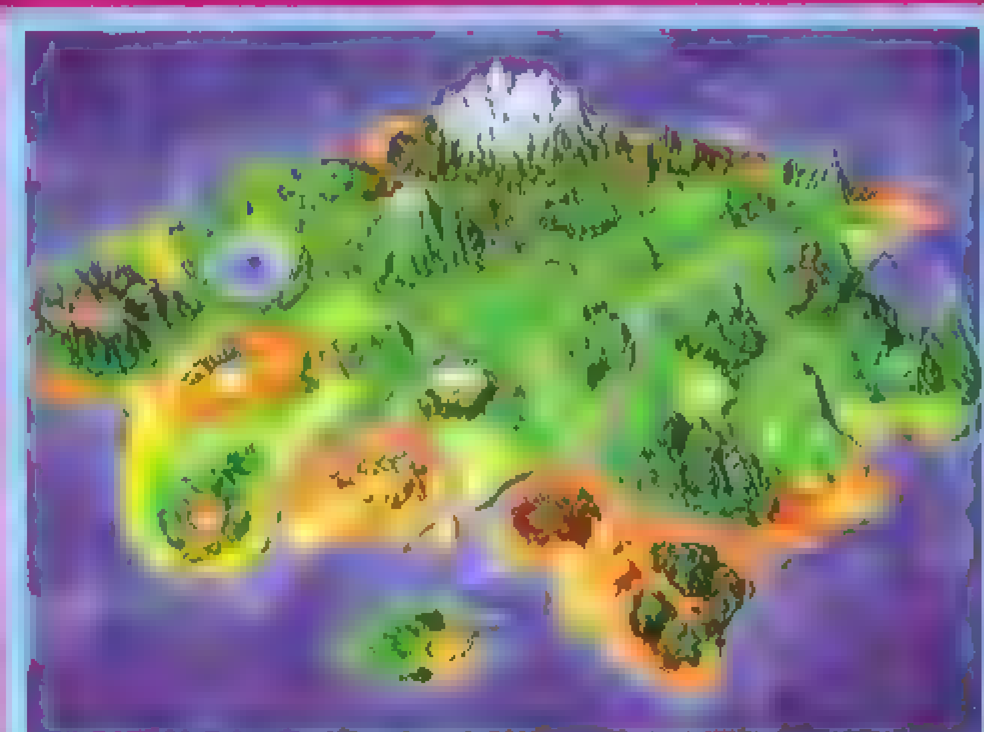


四個主角有不一樣的故事情節與結局

活的極地之光─生理律動



▲玩者一開始必須先輸入生日，決定屬於自己的"生理律動"



立體的地圖畫面，可以直接在上面點選想要進入的村莊



94種單位建築 23個任務關卡
40個連線地圖 31種難度階層
上市強檔鉅作
ALIEN ENCOUNTER
異形之緊急動員
異形總動員
人類大反擊
不同於其他戰略遊戲的資金運用法——達成任務後資金可保留至下一次任務使用
不同於其他戰略遊戲的單位運用法——達成任務後單位可保留至下一次任務使用
全面網路連線大作戰
畫面精緻生動 音效優美動人
國際代理發行
EZSOFT
TEL: 02-25858305
FAX: 02-25850347
研發設計
HYUNDAI-SEGA

一部即時戰鬥RPG中的經典代表作品



30 種未知可怕的敵人



24 個主要戰鬥場景



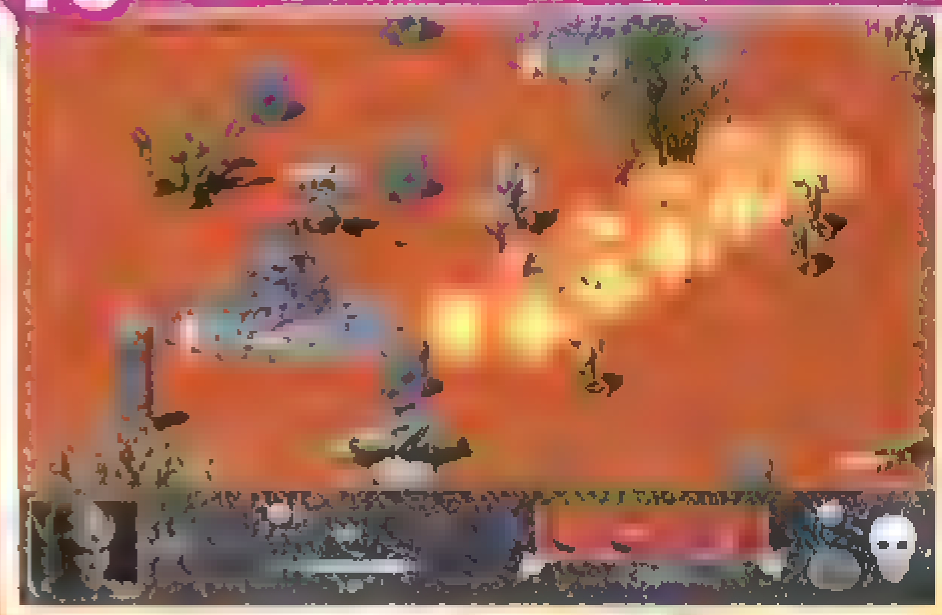
百 近百種武器裝備



慶週年大回饋 兩片光碟 599



15 種特殊新奇的魔法



全球首賣 中文版

極地之光

EZSOFT
台北市承德路三段305號1F
FAX: 02-25850347

研發設計





三國之
星海風雲
99年新春狂賣發片
135種完全不同的單位與建築
劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄
究竟誰能爭得新世界的霸權....
一部耗資新台幣二千五百萬，費時二年所開發出來的新型態即時戰略模擬遊戲
精采震憾的動畫，迷人的戰場設計，詼諧逗趣的人物
充滿挑戰的任務，創新的遊戲特色，超強的人工智慧
使用手冊 印刷精美 說明詳盡
完全適用於即時戰略遊戲的老兵或菜鳥
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
研發設計
GAME
DONG SEO


REALTIME STRATEGY
MAD RUN
風暴
本遊戲提供專屬網路與伺服器
可容納三千人同時上網捉對廝殺
48個單人任務關卡
30個多人連線地圖
UHNF
全球首創即時戰略遊戲 機器人合體 功能
任您隨意組合 變種機器人 加入戰場廝殺
台灣、澳洲、加拿大、日本、英國…等國家同時發行
Play Station 預定全世界發售
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
TEL: 02-25056305
FAX: 02-25030347
研發設計





三國英雄們，今天在棒球場上一決雌雄！
三國野球
三國志
經銷發行：旭力亞資訊有限公司
台北總公司●台北市信義路6段12巷21號1樓
●TEL:(02)2726-3136 ●FAX:(02)2726-2486
www.coco168.com.tw



●來到過去的戰場中一較高下！

三國最激烈的戰場，包括赤壁、官渡、五丈原等。還有張飛大顯身手的長板橋也一併收錄。

●隊伍的組成依原著設定！

劉備隊、曹操隊、孫權隊、馬騰隊、袁術隊等；原著的主角就是棒球的隊伍！

●依照原著的寶物設定！

赤兔馬、孫子兵法、青龍偃月刀等；原著中的特殊寶物可增加選手的特殊能力。

配備需求 ●作業系統Windows95/98中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上

五月中旬上市！



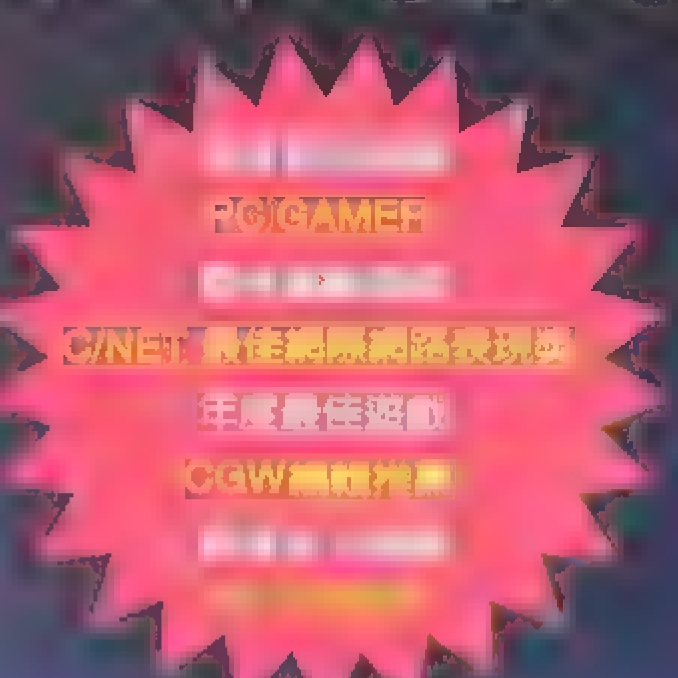
導火線
THE FUSE
昔日的戰友淪為今天的敵人，
這場戰役是命定的任務，
恁誰都無法抗拒！
即刻摘下你的肩章，
為正義公理奮戰吧！
POWERED BY
RenGine
CD-ROM



GET MEDIEVAL
地城大進擊
在幽暗的地牢裡傳出的聲聲怨吼
是誰的憤怨…
血洗過的沙場是這場戰役唯一的見證！
感受如大型機台(ARCADE)的臨場刺激
月底上市
590元
挑戰極限、征服感官的暴力血腥動作冒險遊戲！
MONOLITH PRODUCTIONS

魔獸爭霸 II 黑暗浪潮

即時戰略遊戲永垂不朽的經典，將以中文面貌與您見面！





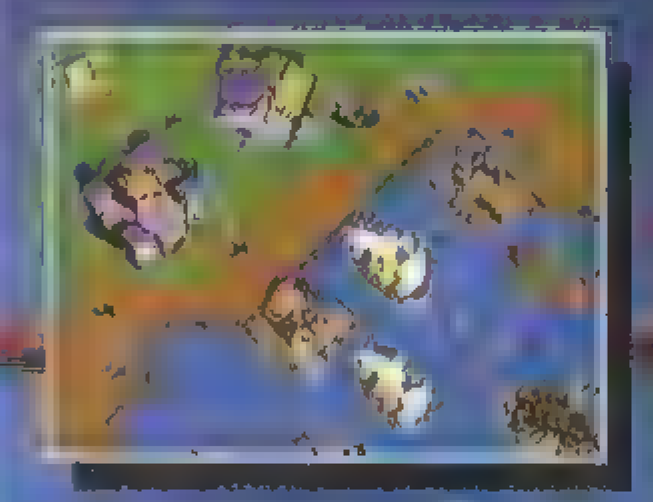
中文版

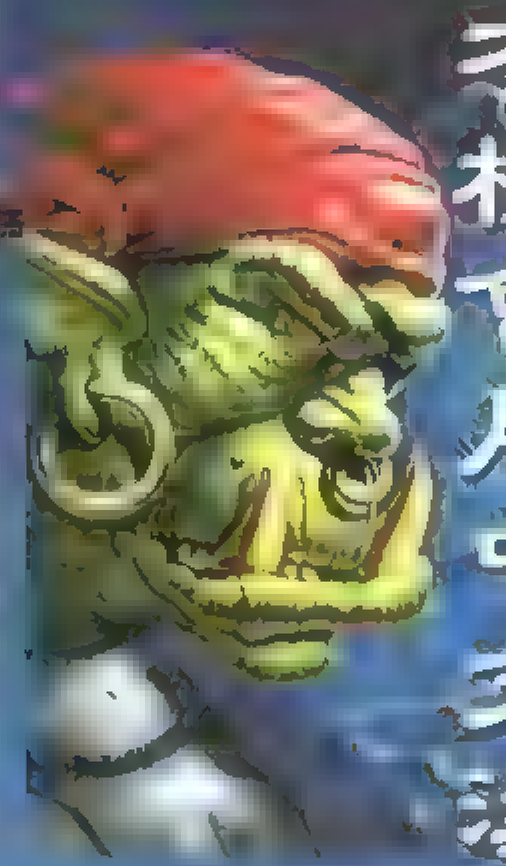
★您是否因語言的隔閡而對即時戰略遊戲躊躇不前？

★您是否只知道把戰場上的敵人殺光而不了解背後精彩的故事內容？

中文字幕、英文語音

我倆終於有機會用中文溝通了！





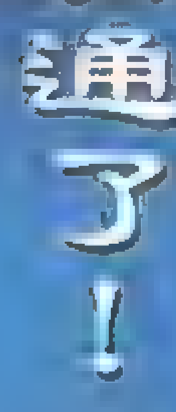


















UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行


星際大戰
同盟戰爭
你已經飛遍了反抗軍陣營中
所有的戰機...
...除了它...
X-WING ALLIANCE
by Lawrence Holland
Lucasfilm Ltd. & ™ All rights reserved. Used under authorization
SPACE COMBAT SIMULATION
LucasArts
松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762
Magic 3D II
Magic TwinPower
Magic 3D Sound



TUNE TOWN
小鎮上的貓狗面臨威脅
只有樂樂知道如何與動物溝通！
阿貓阿狗
的劇情 高水準的美術與配樂
活潑生動的貓貓狗狗 快速動感的即時戰鬥
充滿驚奇的冒險事件與逗趣可愛的創意
1999電腦育樂多媒體展大宇資訊攤位
1999年台北2月25~28日 台中3月12~15日
台北 台中 高雄世貿展覽館
G1001678
DOMO
大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR

阿貓阿狗 TUN TOWN 戰鬥牌

戰鬥牌新版遊戲規則：

1. 四人對戰，每兩人為一組，其他基本方式都和舊的規則一樣。
2. 比賽勝負，改為抓最低分的人，那一組就算輸了！
3. 所以，除了自己拼命加分以外，也要顧到同伴喔！
4. 同一組戰友，可將自己手上[illegible]丟給同伴，幫助他分數別太低。不過，還是要受他[illegible]的限制！
5. 所有[illegible]，都只能用在自己身上，不能幫助同伴。怪盜湯米的話還是可以
6. 請加油！能把你的對手封殺到一分不剩，你就是大贏家！！



◆大宇資訊股份有限公司
服務專線 (02)2356 0955
http://www.softstar.com.tw

大宇暢銷遊戲

周邊商品補完計劃



【大富翁娃娃鑰匙圈】





色彩繽紛．活潑可愛的大富翁四娃娃鑰匙圈即將上市囉！

【可愛的貝多、樂樂大富翁造型筆】









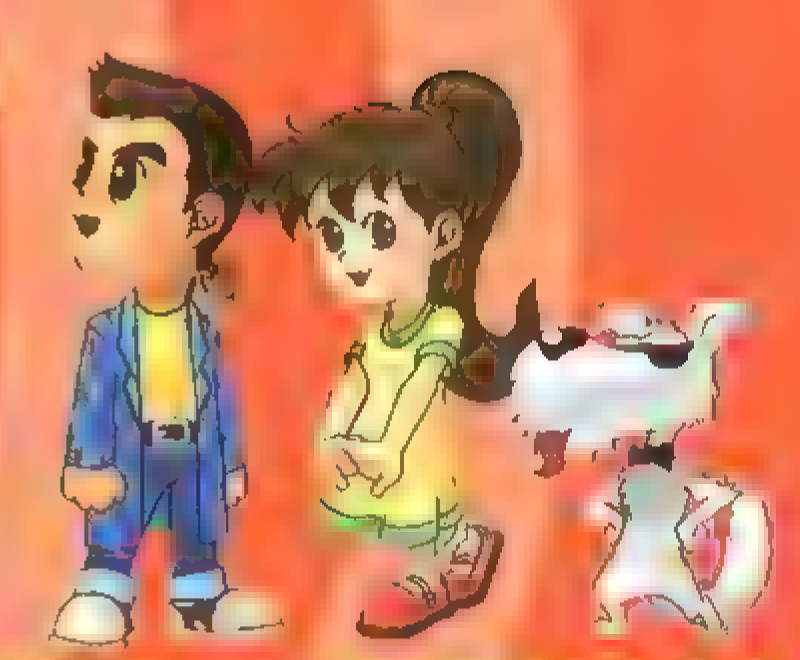


◆請洽各電腦賣場與經銷商和各大書局購買

【阿貓阿狗戰鬥牌】



一套不必插電的多人連線遊戲，有精美的重新繪製圖案，詳細的遊戲說明書，還有一張遊戲中多達十餘首的未收錄音樂CD，絕對超值喔！



【阿貓阿狗模型娃娃】



生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃共有六款造型，最佳珍藏限量品千萬別錯過喔！



【軒轅劍黃金紀念CD鐘】

歡慶大宇十週年，限量的軒轅劍黃金紀念CD鐘

【1999年萬用賀卡】









大富翁
4
4
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司



仙劍奇俠傳

中文版

在購買「仙劍奇俠傳SegaSaturn中文版」，狂送12台[illegible]主機！

將產品盒內抽獎券寄回大宇資訊，即可參加抽獎。每週抽出2名幸運得獎者。越早寄中獎機會越高喔！

宇遊樂館，霹靂闖通關！

間地點：'99電腦育樂多媒體展[illegible](台北世貿中心)
　　　　'99電腦育樂多媒體展[illegible](台中世貿中心)
　　　　'99電腦育樂多媒體展[illegible](大高雄世貿廣場)

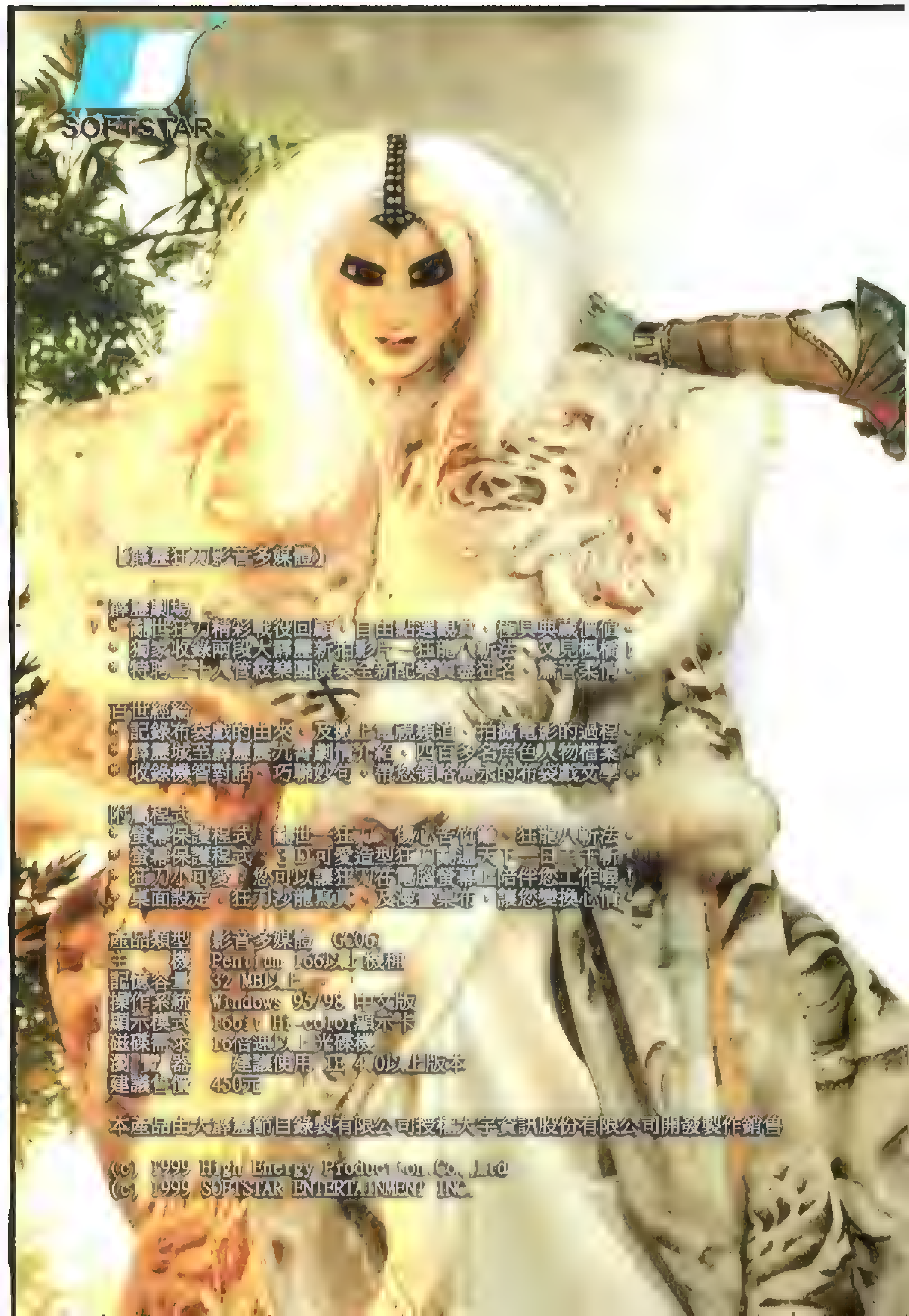




大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

[illegible]

TV GAME台北區總代理商　金飛象有限公司


SOFTSTAR
《霹靂狂刀影音多媒體》
霹靂劇場
* 亂世狂刀精彩戰役回顧，自由點選觀賞，極具典藏價值。
* 獨家收錄兩段大霹靂新拍影片－狂龍八斬法、又見楓橋！
百世經綸
* 記錄布袋戲的由來、及霹靂衛星頻道、拍攝電影的過程。
* 霹靂城至霹靂異元界劇情介紹，四百多名角色人物檔案。
* 收錄機智對話、巧聯妙句，帶您領略高深的布袋戲文學。
附加程式
* 螢幕保護程式：3D可愛造型狂刀闖盪天下一日三千斬
* 狂刀小可愛：您可以讓狂刀在電腦螢幕上陪伴您工作喔！
* 桌面設定：狂刀炒龍寫真、及漫畫桌布，讓您變換心情。
產品類型 影音多媒體 GC06
主機 Pentium 166以上機種
記憶容量 32 MB以上
作業系統 Windows 95/98 中文版
磁碟需求 16倍速以上光碟機
瀏覽器 建議使用 IE 4.0以上版本
建議售價 450元
本產品由大霹靂節目錄製有限公司授權大宇資訊股份有限公司開發製作銷售
(c) 1999 High Energy Production Co., Ltd
(c) 1999 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

【霹靂狂刀影音多媒體】

霹靂劇場：精選狂刀著名戰役，獨家收錄新拍影片狂龍八斬法、又見楓橋！
全新配樂：特聘三十人管絃樂團，演奏全新主題配樂負盡狂名、簫音柔情。
百世經綸：【霹靂城】至【霹靂震九霄】劇情介紹，四百多名角色人物檔案。
附屬程式：螢幕保護程式、狂刀小可愛、狂刀沙龍寫真、卡通漫畫桌布。

劇歷年橫掃武林

霹靂狂刀

影音多媒體

霹靂影音全記錄　內容爆滿雙CD

內附狂刀精美滑鼠墊





正港英雄
[發售中]
正港英雄
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
台灣職棒大聯盟
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
親和、簡易的操作介面，使您更能盡情享受遊戲所帶給您的樂趣
球場上的風速狀況、風向等細微變項，本遊戲都能讓您親身體驗！
詳盡的球員資料能幫助玩家更加了解敵我實力；球員的體力、技能還會隨比賽實況更改喔！
加上全程實況語音播報、觀眾加油、吶喊聲使您完全身歷其境
3D立體即時演算球場的設計把台灣十大球場真實呈現在您的眼前
採用16M高彩模式並支援3Dfx加速卡，1740AGP、D3D功能，可以依照您電腦的配備自由調整圖像品質，還可以切換全螢幕和視窗！
擁有Internet、Modem、IPX連線對戰能力，讓您和朋友能在PC上打一場完全擬真的球賽！
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
EG1001861
ELEVEN



BOTHTEC

常勝 vs. 不敗
銀河的霸權落入誰的手中？



宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河，儼然成為針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才－萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」－楊威利
在這兩種正義的激烈衝突之下，銀河已被野心的熊熊火燄燃遍
以廣闊的銀河為舞臺，眾多個性迥異的登場人物於此進行戲劇化的鬥爭
「銀河英雄傳說V」以全POLYGON多邊形製作的船艦與3D動畫
試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實地予以重現
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
眾所期盼的全新「銀河英雄傳說V」，即將開創另一個嶄新的世紀……



Windows 95 中文版

銀河英雄傳說V

- ●精心製作CG電腦動畫，展現艦隊戰鬥之震撼感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形，態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON多邊形製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動，戰鬥系統，艦隊運作一貫無遲





(此為Win95日文版畫面，僅供參考)

作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)
……780元

★1999電腦資訊多媒體展覽時間
時間：1999年台北2月25～28日
台中3月12～15日
高雄4月2～6日
地點：台北、台中、高雄世貿展覽館

展場切注意大字資訊攤位各種活動
因為大獎等著你喔！

◎銀河英雄傳說IV-EX◎
AN025 CD-ROM 2枚組
建議售價：720元







大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2
Taipei,Taiwan R.O.C.
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
服務專線：(02)2356-0956



特別限量版

Stop! Virus'98 病毒剋星

反毒全自動

Windows 95/98 & Internet 專用反毒軟體



內附仙劍奇俠傳或阿貓阿狗滑鼠墊一張！

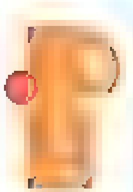
作業平台	安裝需求	記憶體
Windows 95/98專用	二倍速以上光碟機	8MB RAM以上
硬體需求	12MB以上硬碟空間	限量特價NT＄870
486以上		

- 智慧型病毒監控掃描解毒快又準
- 十年專業解毒技術，病毒STOP！
- 提供全方位病毒防護措施
- 簡單好用免學，操作全自動
- 永久且方便之病毒碼更新管道

病毒剋星98+大富翁4



總經銷：
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung Hsiao E. Rd.Sec.2,
Taipei,Taiwan R O C
TEL:886-2-2356-3567
FAX 886-2-2356-0969
服務專線 (02)2356-0955



研　發：
智冠科技股份有限公司
PARAGON MICRO INTERNATIONAL CO .LTD
高雄市前鎮區中山二路91號8F之8
TEL:(07)339-4370 FAX (07)339-3551
台北市基隆路一段172巷1號2F
TEL:(02)2753-5870 FAX (02)2753-5576





寓教於樂的新典範 邁向打字學習的新時代

中英文快打2

英打

Forgotten Realms

柏德之門 劇情攻略

Baldur's Gate

作者：Frank

Prologue

我是一個住在Candle Keep無事可做、混了二十年的「有為青年」。說起我的養父Gorion，在城裡可是無人不知的人物。最近不知怎麼的，他愈來愈憂鬱，每次看到我就滿臉愁容。終於有一天，他給了我一些錢，叫我準備一下和他一起出城，到外面的世界見見世面！

當然，一開始我就到了城中最大的Candle Keep Inn旅店，去向老闆問問有什麼好裝備可以買。買了一些便宜貨後



鳥瞰圖

(都是那吝嗇的老爹害的),就往城北走去。遇到了Phlydia小姐向我訴苦,說她把History of Halruaa這本書給弄丟了。心想著閒著也是沒事,就幫她找找好了!逛到城北祭司的住所(Priest' s Quarters)時,順道開門進去要見神父,沒想到是Shank在場,他一開口就問我是不是Gorion的小鬼?回答他是之後,竟然不分由地說要把我幹掉!很用力地把他作掉後,桌上拿起一些錢跑出屋子來,Parda神父跑來問我發生了什麼事,隨口吱唔了二下就先走了!向東走去看到一些乾草,還有隻貪吃的牛不住地咬,隨手翻翻,竟然在草堆裡找到History Of Halrauu這本書,真是『餓牛吃書』呀!連忙把書送回給Phlydia,她很高興地收下了,並且給我一顆貓眼石做紀念,不過很可惜的是由於老爹給的錢不多,只好把它給賣了以資旅費!比較值得一提的是經驗值上升了50點!



賣了貓眼石後我從旅店走出來,往南方走去,隨處造訪,進了Bunk House後,有位Carbos也同樣地問我是否是Gorion的孩子,還很不屑地嘲笑我,說我看起來不像外傳地那麼危險,接著就打了起來!搞什麼嘛!沒想到他話說得這麼大,結果卻連一劍都擋不住!話雖如此,心中也開始對有關於外面謠傳關於我的傳言感到些許的不安。

往南走去,有一位Gatewarden攔住了我,說我父親交待他教我一些戰鬥技巧,所以就跟著他來到了南方的一棟房子裡,裡頭有位Obe老先生和他的幾位朋友,讓我一起練習了一次團體戰鬥的技巧,因為覺得無聊,練完一次後就開溜了!臨走前他交待了一句話,說一旦離開就不能回來了!我心裡想著這麼無聊的補習班我是打死也不再回來的!

接著從南方的入口往內城繼續走,來到了我家大花園和噴水池邊,Imoen小姐到我身邊,說她很驚訝我家那頑固的老頭竟然會讓我出城去學習,還叫我要告訴她此行打算做什麼…。這真是老夫才知道呀!叫這個小鬼走開吧!沒想到她竟然還和我吵,說她並不比我小多少!只好隨口回她二句,說我會問我老爸看看會不會讓她跟去!沒想到她竟然說我老爸不會答應的,還提了一封什麼勞子信的事,管她去!先去找我老爸談談再說吧!

見了Gorion後,他就急著要帶我出門,還說什麼Candle Keep的防守並非固若金湯。怪了,怎麼好像有人要打仗啦?不管了,既然老頭急了,只好跟著出門了…。出門?我那偉大的義父竟然在我身上施了不知什麼保護法術,才讓我走,沒想到才出門就讓一群強盜給攔住了!帶頭的武士要求Gorion把我留下,否則就要開打。Gorion不從,一場戰鬥展開!我在中了對方一發火燄箭後,倉皇而走,Gorion真不愧是大魔法師,連發的火球一下就把對方清得差不多了!然而,帶頭的武士卻無懼法術,像幽靈一般地逼近Gorion,然後一劍將他殺死!

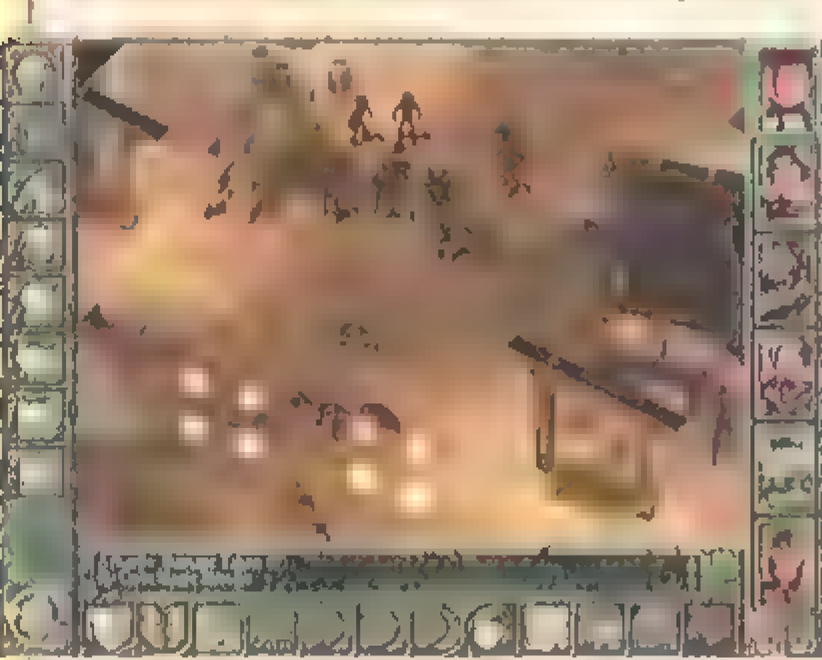


CHAPTER 1

隔天，我在清晨的陽光中醒來，以為自己做了一個惡夢！沒想到卻不是！驚嚇的我，心裡想著Gorion這位宗由掛了，不知要如何是好！就在此時，Imoen追了上來，原來她也尾隨在我們後面，她對於Gorion的事感到很遺憾，並且告訴我，她其實曾經在Gorion桌上偷看過一封信，內容是什麼已經記不太起來了，不過他可能隨身帶在身上！

我們帶著悲傷往北走回昨晚的戰場，找到了Gorion的遺物：有一些錢、一把小刀、還有一封信(Scroll of Gorion)。把信拿來看了一下，原來是Gorion的好友寫的信，大意是說他們所害怕的事就快要發生了，要Gorion快帶我離開Candle Keep，黑暗勢力馬上就要到來，到Friendly Arm Inn去就可以找到二位知道一些消息的好伙伴：Jaheira和Khalid。嗯…，看來我們是走得晚了一些！所以應該往Friendly Arm Inn前進的時候了！

為了幫Gorion報仇，我們二個人往東方依著道路前進，攤開地圖發現Friendly Arm Inn要往東跨過一座森林，再往北走，所以就來到了Lion's Way獅子大道。在往Friendly Arm Inn的路上，有一些小妖怪(Diseased Gibberling)都不難應付。過了指示牌後往北前行，遇到一位獵戶叫我們不要出聲，以避免招惹野獸。走到Friendly Arm Inn時已經是晚上了，二個人都很疲憊，只好先在Friendly Arm Inn城內的草坪上先歇一晚，等明天早上再進城看看！



第二天清早，我們提起精神進了城。走到Friendly Arm Inn的旅店門口時，有位叫Tranesh的人向我們搭訕，在一陣虛偽的對話後，他使出了分身術向我們開打！由於他會使用多種法術，使人喪失神智，所以我們就邊打邊跑，讓城裡的守衛來解決他，在一陣惡戰之後，守衛終於盡職地把Tranesh給做掉了！而我們除了得到不少經驗值之外，也在他身上找到了不少金幣和法術卷軸，讓我的法術種類增加了不少！最令我吃驚的是，其中有一張卷軸竟然寫著只要拿著我的項上人頭就可以換取一大筆賞金，還把我說成邪惡可怕的人物，看來果然是有一些討人厭的陰謀家在背後操作著！



走進旅店總部，換了一些裝備，也順便找人聊天了解一下時事，除了打聽到Baldur's Gate城門已經封鎖，以及南方鐵礦出了大問題了之外，還在旅店三樓接到一個小任務。有一位老婦人向我們要求清除她在Beregost的一棟房子裡的大蜘蛛，天呀…！整個房子被大蜘蛛占據？為了滿足我們的好奇心就把任務給接了下來(說實在的報酬還算不少，有120元)。下了樓之後，瞄到樓梯邊有二位酷漢，一談之下沒想到竟然是Jaheira和Khalid！於是就讓這二位由Gorion指名的保鑣加入了隊伍！

出了旅店之後往東走去有一座神殿，在此也重新補充了一下體力，在西南方的一間房子裡遇到了沮喪的Joia。她說她的一枚重要戒指被城北的



Hobgoblins給搶了，希望我們幫她搶回來。由於正好要到城外去繞個圈練練功，就答應了這件事。出了城後，果然看到不少Hobgoblins在路上到處行搶，我們二人只好代替月亮搶劫…，不，是懲罰他們了。在城北的一群hobgoblins身上找到了Jioa的戒指，連忙帶回城中給Jora。除了得到400點經驗值外，名聲也上昇了一點！



為了一睹大蜘蛛占據房子的奇景，所以我們又往南來到了Beregost。這裡是由Flaming Fist Mercenary所保護的地方，看來不太單純，尤其是剛剛在路上被人警告這裡情勢有點危急，所以恐怕做什麼事都要小心一點！一進城就有人熱心介紹旅店和好的武器店，我們選了城西的Feldepost's Inn去休息

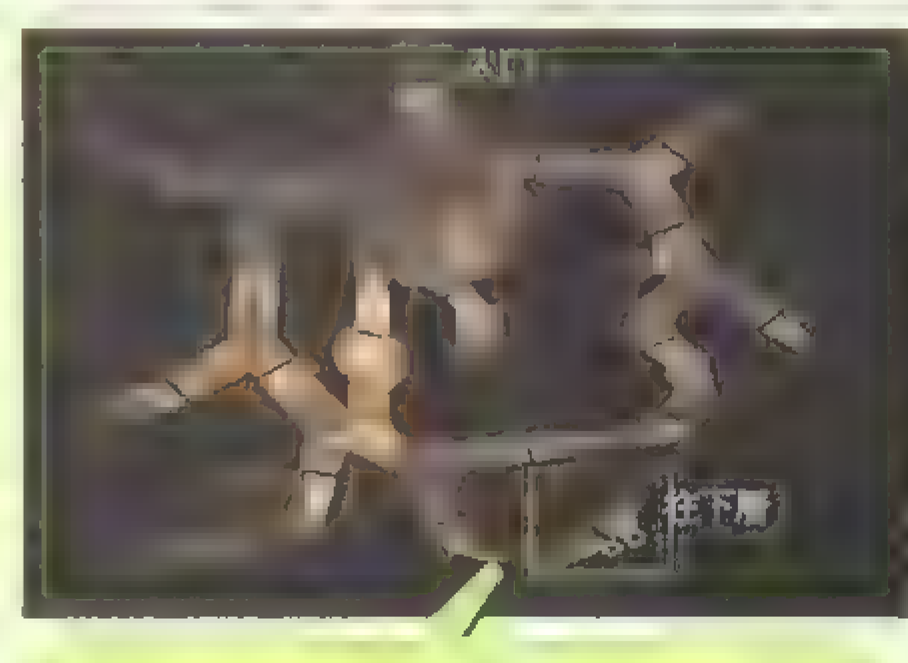
沒想到一進門又有三個不知好歹的傢伙開始找我們麻煩；還有一位竟然向我們動起手來，所以只好多費一點力氣把他給送上西天了！

在休息一晚後，開始在城裡亂晃，終於在南方的房間裡找到了Gorion的老朋友Firebead Elvenhair（也就是寫信給Gorion的那位老兄）。他除了表示對Gorion的哀悼外，也叫我們幫他去買一本叫History of the Fateful Coin的書，我依稀記得就在Feldepost's Inn有賣這本書。急急忙忙去買回來，他竟然送了我另一本極其無聊的書！不過還好名聲和經驗值又增加了！接著，我們又找到了被大蜘蛛占領的房子，進去把這些噁心的大傢伙全部清除後，從櫃子中拿出了我們的豐盛目標：一雙鞋！等我們有空回去Friendly Arm Inn就去給提料人換錢吧！

因為了解鐵礦這個重要經濟來源一旦出現問題，Baldur's Gate可能會和南方Amns打戰，所以我們非常迫切地需要到南方的Nashkel礦區去了解實際的情況，往南走去在經過三座森林後即到達了Nashkel了！在路上解決掉了幾隻獨眼巨人後，撿到了Mirianne她丈夫寫給她的信件，等到日後有機會再還她吧！

CHAPTER 2

南方的Nashkel是個有十足荒廢氣氛的地方！由於礦區出了一些問題，所以大家都非常神經質，到處充滿緊張的氣氛，當我們一行人來到後，先找到了一家酒館要打尖，沒想到又跑出一名賞金獵人來想要我的項上人頭！大伙把他擊斃後喝了點酒，走出酒店，往鎮中心走去，在墓園前遇到了市長，他和Jaheria是老朋友，所以主動過來打招呼，我向他確定了一下Nashkel的情況，他也向我證實了Nashkel礦坑裡的工人不斷失蹤的事，為了和平起見，只好答應市長下坑解決這個問題了！



Nashkel礦坑第一層

基於多聽多問的原則，我們順便把Nashkel東方鎮上Carnival的一個



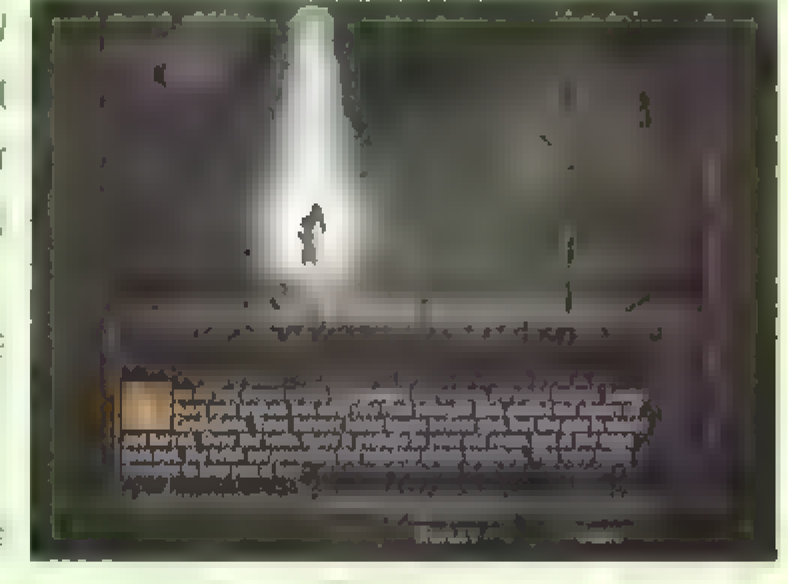
Nashkel礦坑第二層

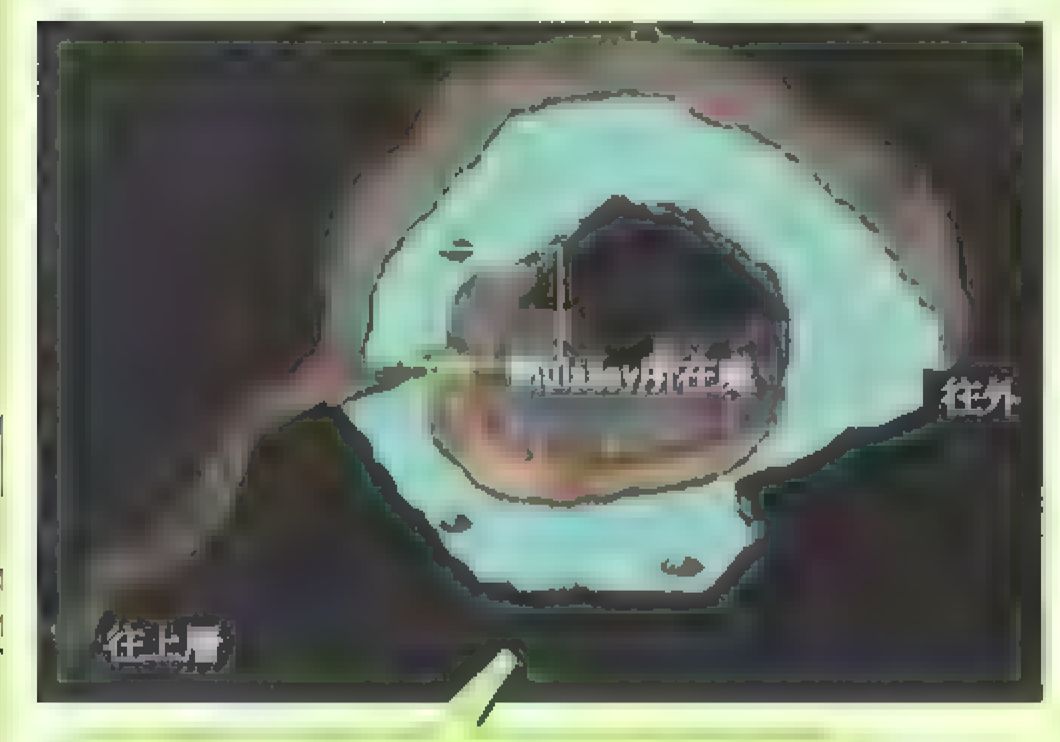






馬戲團走了一趟，除了玩玩幾乎每把必輸的賭博外，也從魔法師Zordral手上救出了Bentha。由於Zordral是Bentha的宿敵，所以藉口Bentha以魔法殘害小孩，要殺了她。不過按我們在街上看到的景象，這裡的小孩個個頭好壯壯，所以沒人採信他的話。Zordral惱羞成怒，出手打了起來，經過一番奮戰救出了Bentha，得到不少經驗值，並且Bentha也送了我們一瓶解毒藥水做為報答。





Nashkel礦坑第四層



Nashkel礦坑第三層

接著我們全隊往南方的礦坑出發，由於礦坑的情勢不太安定，在出發前我們把所有的裝備都買齊了！到了礦場區，我們往西方的坑道入口前去，門口竟然有二個警衛不知好歹地不讓我們進去！所以往南看去，看到管理員Emerson，和他談了一會兒才得以入坑。



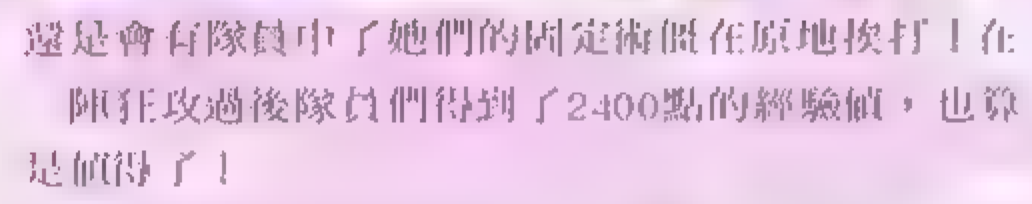
入坑之後，在地下東繞西繞地打了許多的小妖怪，發現這個礦坑果然被邪惡的力量占據著！在下到第三層後，陷阱愈來愈多，只好讓Imoen多多偵測陷阱以免慘遭不測！就算如此，Imoen也未必能解開每個陷阱，還是受了一點小傷！在第四層的湖中央，有一個小島，進去了之後赫然發現Mulahey和他的大批怪物在此！因此經過了一番浴血苦戰之後，將他擊斃，翻開他的箱子，找到一分文書，原來Tazok才是這個事情的主謀，並且有一位叫Tranzig的傳信者在Beregost的Feldpost's Inn等著！看來得回到Beregost看看了！



CHAPTER 3

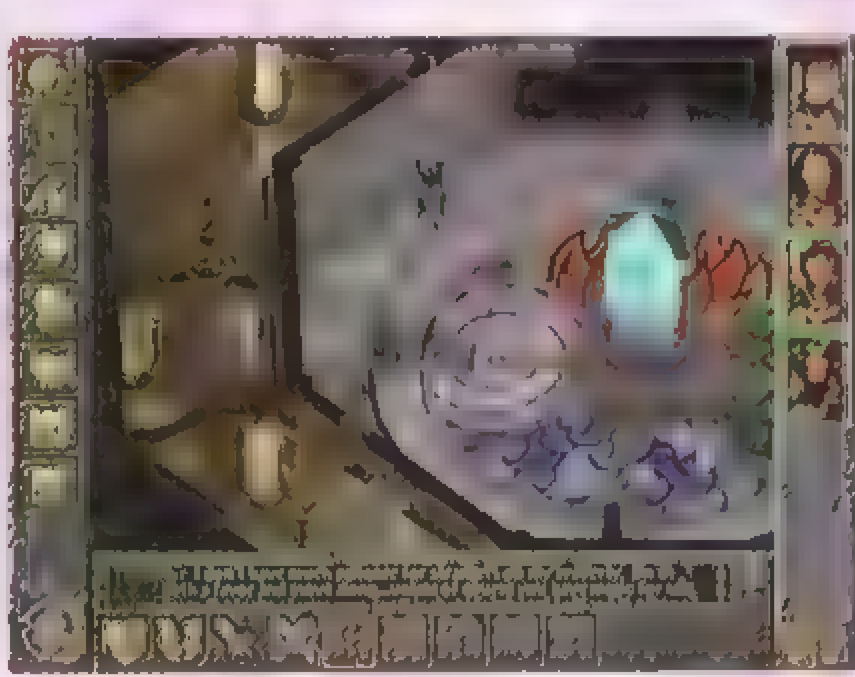
由於大家眼尖，發現湖後方有一個出口，似乎可以更快出礦坑，所以大伙就決定從地底湖後方出去。沒想到才出坑洞往北沒多遠，就有一群使用魔法的女孩們遮住了路，看來又





是一群不知死活的賞金獵人！由於她們的法術頗強大，所以隊員都使用了快術速以增強攻擊次數，然而還是會有隊員中了她們的固定術假在原地挨打！在一陣狂攻過後隊員們得到了2400點的經驗值，也算是值得了！

按照我的方向感看來，此處應該是在礦坑的東方，大伙往北走去，發現了地圖上出現了新區域：Firewine Bridge。不過因為急著向市長交差並且追查幕後主謀，所以就往Nashkel走去，在Nashkel的街上Garrison旅店前有一位Minsc先生主動加入了隊伍，詢問了一下他的故事，原來他是由遙遠的東方來的戰士，正要往西方Gnoll Elite城堡去救他



女朋友，基於人多好辦事的理由，大伙就接納了他！

由於彈藥不太夠，所以大伙先往Beregost去採買一下，在Beregost西方的森林中，有一個叫High Hedge的地方，在那裡有許多妖怪，不過在高塔中有一位大法師有賣許多很強大的法術卷軸，在高塔中有二隻Flesh Golem，相當難纏，不過幸好大家都撐過來了！買了許多的魔法武器和卷軸往Gnoll Elite的城堡出發！

大伙聽到西方有Gnoll Elite城堡，都很興奮地想去試一試自己的戰鬥能力，所以就先往Gnoll Elite出發了！這一路上真是吃足苦頭！從Xvart的大本營一直打到Gnoll Elite，沿路有許多很強的怪物！還有一位被熊追得哇哇大叫的先生Jared，不過幫他把熊打跑後，他會送你一雙在寒地裡特好用的鞋！

在Gnoll Elite的橋頭有二個hairtooth，想向我們收過路費，因為無法談好價格，所以只好把他們送到天堂向上帝申訴了！在Gnoll Elite蓋得亂七八糟的城堡和一群妖怪戰鬥真不是簡單的事！不過在數場驚天動地的大戰後，總算是把Minsc的女朋友救出來了，由於隊員人數爆滿，而Minsc和Dynaheir又要同進退，所以只好讓他們二位專心談戀愛去了！

回到了Beregost，進了Feldpost's Inn，在二樓捉到了正趕著要到礦坑去接頭的Tranzig，不過叫他供出幕後的主謀卻抵死不從。所以在一陣戰鬥過後，在他身上找到一分文書和地圖，看來這盜賊的窩慢慢地顯露出來了！我們按圖找到了他們目前的一個營地：Bandit Camp，在Friendly Arm Inn的東北方不遠處，所以在Freindly Arm Inn休息補充過後，就往北方前進了！

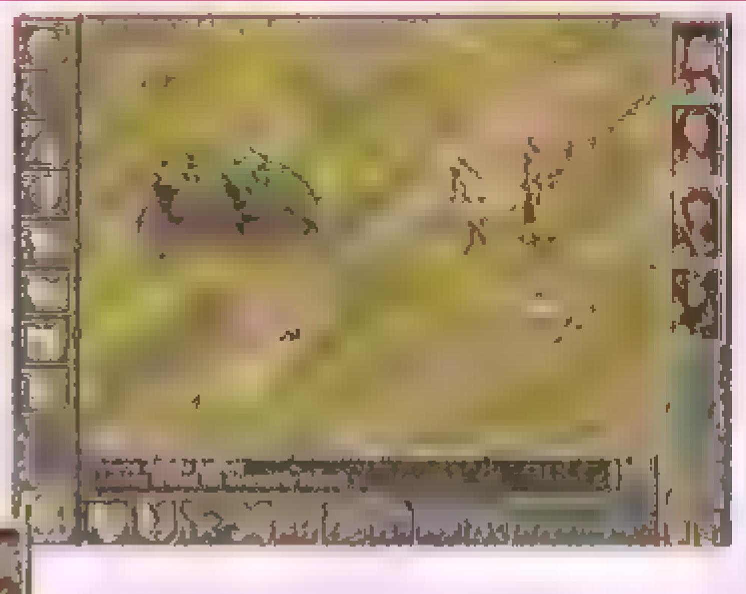
到了Friendly Arm Inn北方小農莊，就發現這裡有一種令人很討厭的生物：Ankheg，一種大大的蟻獅，會用酸液攻擊人，還會在地底鑽來鑽去！不過打死牠們之後，就會得到一個重得要命的蟲殼，如果我記得沒錯的話，Beregost最好的武器店裡有一位工匠，可以把它加工成非常強固的護甲！往北走一小段路，做掉二隻Ankheg後，看見了一位愁眉不展的農夫，我心裡盤算著這種鬼地方要怎麼住人呀？結果這位農夫Burn告



Gnoll城



訴我他的兒子Nethan因為出門找尋失蹤的牛結果也跟著失蹤了！（天知道！這種蟻獅連我們戰士都打得這麼累，小孩子當然不是變成牠們的午餐就是收藏品了！）為了一些經驗點數，我又把任務給接下來了！

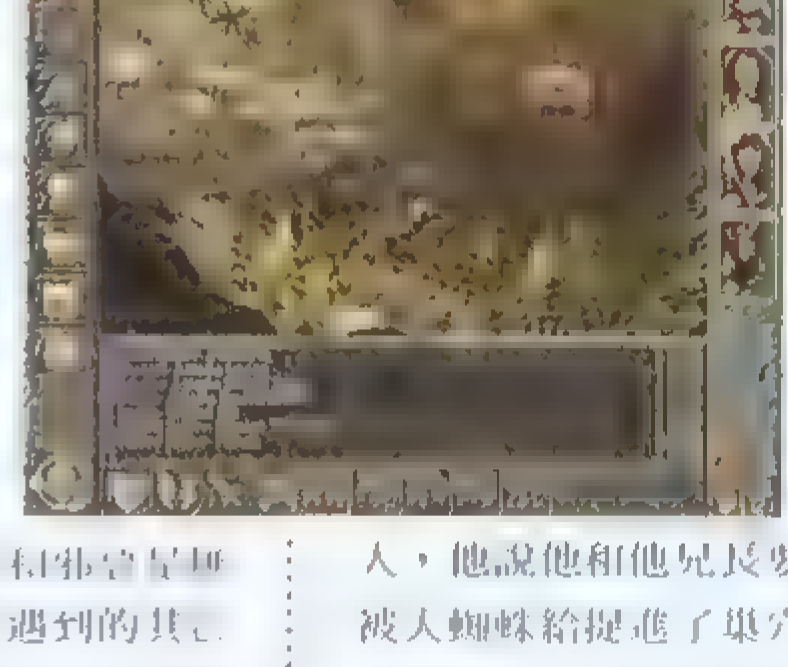


於是全體便往西而行，看看小孩是否在樹林裡，沒想到…，竟然看到一個特大號的地洞！八成是蟻獅怪的老巢！所以全體隊員二話不說殺了進去，在一陣浴血奮戰後，在一堆受難者的遺物中發現了小孩的屍首！

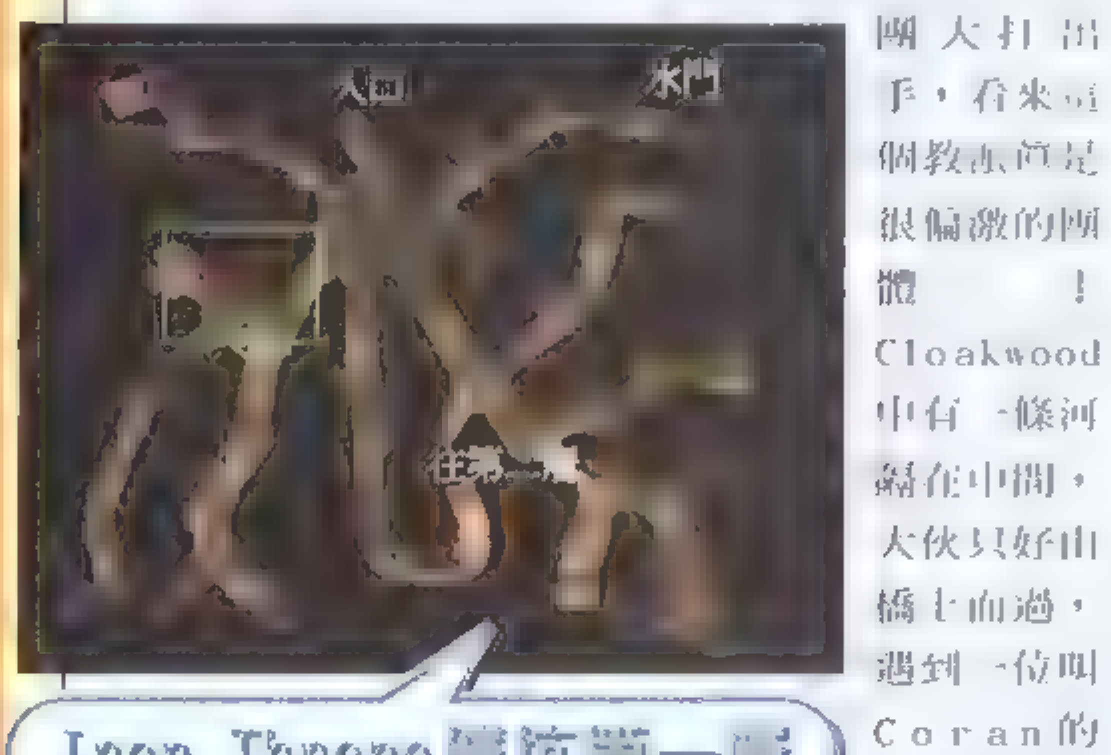
走出地洞後，一群漁民向我抱怨說Queen Umberlee把水給酸化了，要我幫忙處理。雖然沒聽過這傢伙的名字，但是也先答應有機會要看看了！

我們回到了農場把小孩的屍體還給他，他很傷心地走回屋裡去，而我們則無可奈何地往北走去，一路上不斷有Ankheg打擾把我們當成大餐！本來以為是邪惡力量作祟的結果，但是一位路人告訴我們說現在正是牠們的繁殖期，為了補充營養，牠們才會吃一些動物，還叫我不要趕盡殺絕，因為這些蟻獅會把土地翻鬆，對農作物大大有好處！聽到這種怪論調後，我想以後的路大概也不太好走了！所以只好回頭到Friendly Arm Inn去補充一下傢伙，以免變成蟻獅的營養補給品！順便把某人的臭鞋拿回去換錢！我快被燻死啦！

CHAPTER 4



CloakWood就在Friendly Arm Inn西方，是一片相當廣大的森林，森林中有許多妖怪。而且相傳龍也住在這片森林中！我們一進森林，就遇到了一位Shadow Druid的教徒問我們的來歷，Shadow Druid是個極右派的維護大自然的集團，所以我斷然地回答他我們和邪惡是無關的，才避免掉了一場戰爭。而在林中遇到的其它教徒，幾乎都一口咬定我們就是破壞自然的邪惡集團大打出手，看來這個教派真是很偏激的團體！Cloakwood中有一條河橫在中間，大伙只好由橋上而過，遇到一位叫Coran的人，自稱他是Beregost市長所託要去殺一條龍！看來是非常有趣的任務！龍是世界上最有智慧和攻擊力的猛獸，要是能屠龍成功，想必大家都可以得到不少好處！所以就答應他加入囉！

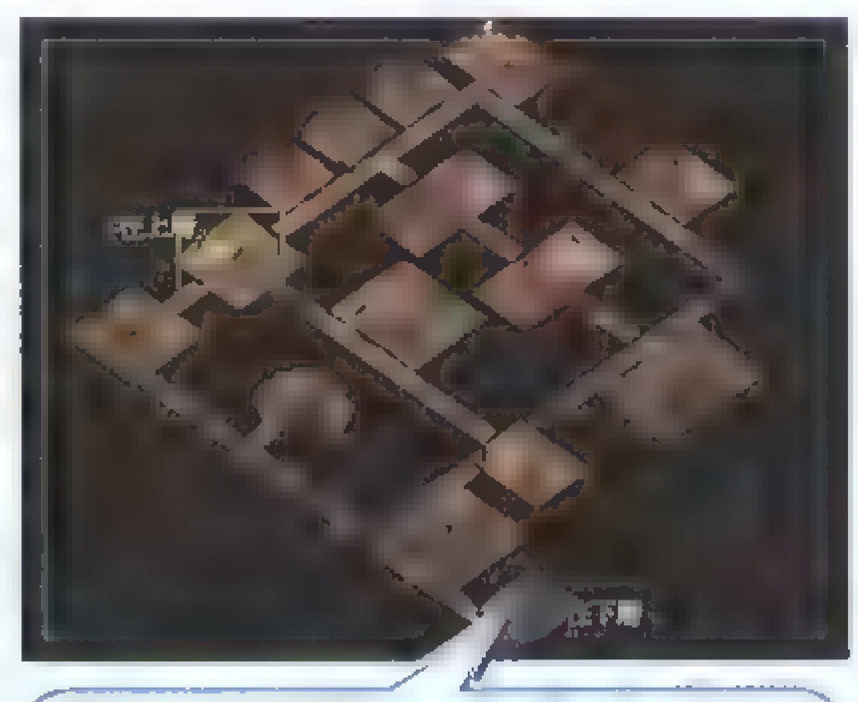


Iron Throne礦坑第一層

在CloakWood的第二區南方遇到了一位叫Tiber的人，他說他和他兄長要去除蜘蛛，沒想到他兄長卻被大蜘蛛給捉進了巢穴，看他一臉哭喪的樣子，就先答應了！往西方走去，一直有大蜘蛛來"探班"看來蜘蛛窩應該就在這方向沒錯！果然在西方看到了一個大地洞，走進去就是一個胖子在控制著許多巨毒蜘蛛！實



Iron Throne礦坑第二層



Iron Throne礦坑第三層

了九牛二虎之力才把這些毒物清光！在岬子位下的洞裡找到不少寶物和支冰凍法杖！還算是不錯！幸好前一次有幫那位老婆婆找她丈夫的鞋，她送了我們一票解毒藥水，不然這麼多隊員被蜘蛛咬傷中毒可真不好玩呢！



終於給我們走到了CloakWood的第四塊區域！這裡就是龍的出沒地！在地區中央找到了龍的巢穴，把龍都砍光後拿起一顆龍頭來，心想以後有機會再交給Beregost的市長不知道有什麼獎賞？把龍穴清空後往東方前進，到了第四個區域，也就是礦坑！看來又是一場硬仗要打了！

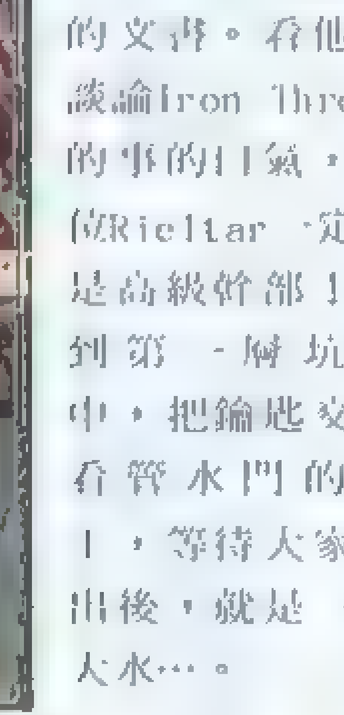
看來Baldur's Gate的鐵礦全被占領了！這裡全部都是某組織的成員在控制著！會不會就是Iron Throne的人呢？這裡有好幾個技數相當高的魔法師，所以非常難對付！隊員們能夠防法術攻擊（尤其是能令人失去神志的confusion之類）的道具全部都換上了！在第一層的地道中有一位礦工告訴我，如果要阻止這些人，可以把水門打開來，讓河水把這個礦坑淹沒！不過鑰匙在第下第二層的幹部身上！於是大伙追到第二層，沒想到又有一位守衛說有鑰匙的幹部是在第四層的Davaeron！看來要捉到大尾的陰謀家得再努力了！

第四層的Iron Throne幹部真是前所未有的強！手上的火焰劍真是無堅不摧！要不是靠著召喚術"關門放狗"，大伙早就變成德國烤豬腳了！而Davaeron本人更是法術高手！好不容易將他打



Iron Throne礦坑第四層

敗之後，從他身上拿出不少法術卷軸和一些Rieltar和他通信的文書。看他們談論Iron Throne的事的口氣，這位Rieltar一定也是高級幹部！回到第一層坑道中，把鑰匙交給看管水門的礦工，等待大家退出後，就是一場大水…。









CHAPTER 5



Baldur's城中高聳的樓宇矗立在徐徐吹拂的海風之中，即使是森嚴的城牆也遮掩不住這個城市的富庶氣息。依著Cloakwood敵人巢穴的諸多線索，一路追溯著Iron Throne的蹤跡，我們來到了Baldur's Gate。

一位Flaming Fist軍團的兵士守在門口，表情嚴肅地問我們從何而來，一副老氣橫秋的模樣。Imoen用手肘頂頂我，示意要我搪塞他。「唉嘿，我來自遙遠的國家，那邊到處都是美麗的水妖，要啥有啥咧！」

「隨便你，」守衛看起來似乎對我的態度無動於衷，「在這邊等一下，我們的隊長Scar有話問你。」他收了每人一金幣作為過橋費用，伸出手掌示意我們站在另一邊，回頭大聲通知他的隊長。



「真是沒有幽默感的傭兵，還以為這個海港都市有來自各地的新奇玩意，人們也會愛說笑……」Imoen似乎對於這樣的大城有很多的期待。

Ajantis兩手抱在胸前，搖搖頭說，「不，不是這樣的。我家在更北邊的Waterdeep，旅途往返常常經過Baldur's Gate，我以前所遇到的守衛還不會這麼魂不守舍。而且他們的隊長Scar竟然跑到城門口來坐鎮，這也實在太不尋常。」

Scar面有憂色走來，開口就問我們是不是深入Nashkel解除鐵礦短缺危機的那一群人？這……，直承不諱的話豈不就是告訴別人我就是跟那群綠林強盜敵對、到處破壞Iron Throne陰謀的人嗎…？Baldur's Gate既然是Iron Throne大本營的所在地，我還是小心為妙，不要隨口承認比較好。畢竟自從Gorion老爹在Candlekeep郊外遇害以來，實在有太多莫名其妙的人要置我於死地…。真是一路走來、始終如一…？呃…？我在幹嘛呀…？我回了回神，搖搖頭「不，你認錯人了。」

「好吧，無論如何，我希望你們看到什麼不尋常的事情，向我報告一聲。」Scar看起來還是憂心忡忡。我使了使眼色，示意大家可以走了。

都市的繁榮氣息遠勝於小鄉鎮，在美輪美奐的鋪石大道兩旁是建築精美的房舍，但是房舍前垂首討飯的乞丐卻數見不鮮。翻開地圖，我們找到了Iron Throne所座落的地點位於港口北邊不遠的地方。於是，我們就一路戒慎著向那棟顯明的大樓前去。

由鐵灰色石塊砌成的的總部就是遠從城外可以望見的幾棟高大建築之一，氣派非凡。走進門後，立刻有警衛迎上來詢問我們的身份。為了免衝突，我們謊稱是剛剛加入的Iron Throne的新人，所以沒有制服。

走上頂樓，一個的人突然喝住了我們，問我是誰。我照著剛剛在樓下聽到的傳聞，謊稱是Baldur's Gate派來的鐵礦危機交涉代表。想不到對方爆出一聲大笑，隨即齜牙咧嘴地怒斥：「交易代表？他早就…哼，這傢伙就是Sarevok警告過，一直在破壞我們Iron Throne交易的傢伙！我Zhalimar Cloudwulfe可要好好招待你呀！」



說時遲那時快，背後颯然一聲飛出一把Throwing Axe +2，Khlaid早已忍不住要試試方才經過Sorcerous Sundries時所買的新武器

了。Xan拔出Moonblade，劈在一名撲過來的華服商人身上，那名商人竟然變成一隻doppleganger，張牙舞爪地一口咬在Xan肩上，連在他身旁的Jaheira都救援不及！Ajantis揮舞著長劍把Dopplerganger的頭砍下，Imoen則在我的連發弓箭掩護之下，潛行到Zhalimar背後將他刺倒。

Jaheira收拾了一下混亂的場面，幫Xan治療傷口。我和Ajantis與Imoen警戒著走進西南邊的房間，卻赫然發現剛剛那隻doppleganger所偽裝的商人屍體橫躺在地板上。如果猜得沒錯，這具屍體生前應該就是Baldur's Gate派來跟Iron Throne交涉的代表了。我們已經直搗Iron Throne的巢穴，跟他們的爪牙兵戎相見。但是這絕不是這麼簡單的結果。剛剛我聽到傳言說Iron Throne的首腦Reiltar已經前往Candlekeep。我的下一步應該就是回到我的老家去，追查出Reiltar的意圖為何。

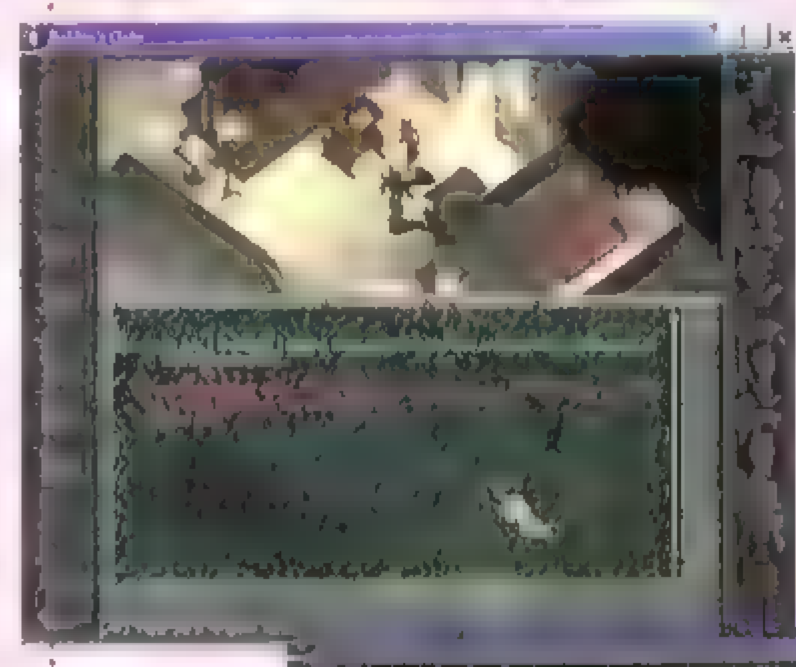
大夥兒步出Iron Throne的大樓，突然出現一名Flaming Fist的士兵。「請留步，Scar隊長要我尾隨你們，讓他知道你們在城裡的行蹤。」他舉起手對我搖了搖，「Eltan大公和Scar隊長有些事情想拜託你們，請你們到Flaming Fist的總部一敘。」確認他沒有敵意之後，大夥兒討論了一下，一致同意立刻過去Flaming Fist的碉堡一趟。

Flaming Fist的碉堡門口擺著鐐銬和釘床，說真的我實在嫌惡這東西。穿過一排監獄牢房，碉堡的中央是Flaming Fist的訓練場。在訓練場的一角我們找到了往二樓的樓梯，於是大夥兒就走了上去。



在二樓等候的正是聲音宏亮的Eltan大公，從他鏗鏘有力的語氣和講話時上揚的手臂，我看得出他非常熱切地歡迎我們到來。「你們是我寄予厚望的、可信賴的一群人。我正需要有人幫我調查Iron Throne，我願意提供兩千金幣當做你們的酬佣，他們最近的一些行動蠻可疑的…」

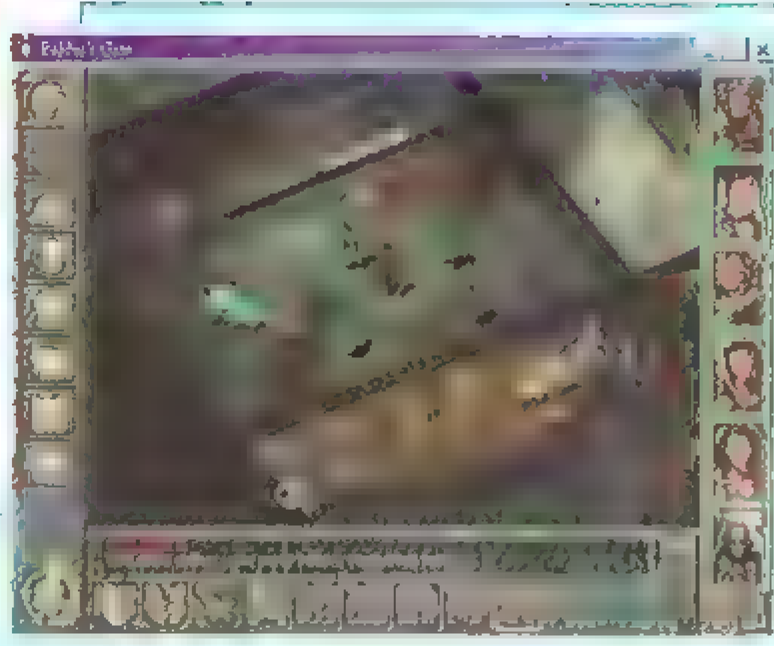
「啊，的確很可疑呀。」Khlaid嘴角帶著一絲微笑，插嘴打斷了大公的話。大公顯然更有興趣了，大聲嚷著，「對，告訴我，你們在Iron Throne看到了什麼？」Ajantis脹紅了臉，說道：「公爵大人，我在Iron Throne看到了他們對於本市派去的交涉代表做了極端無禮的傷害，而且變形怪物還裝成代表，企圖要，嗯…我也不知道。」Xan接口答道：「這個傷口就是那變形怪咬的。另一方面，我們探聽到Iron Throne的首腦叫做Reiltar，帶了幾個貼身的心腹出發向Candlekeep而去。我想我們下一步就是跟蹤他們的行程，到Candlekeep探查一番。」大公的眉毛簡直要揚起來成為四十五度了。



「太好了！請你們立刻前往Candlekeep一趟，這裡是我先前承諾的兩千金幣。」他打開牆角的箱子，提出兩袋沉甸甸的麻布袋，再轉身從書桌上隨手拿起一本書，「這本書也給你，我知道你需要一本書繳給圖書館當做進入Candlekeep的通關。」

拿到了兩千金幣實在是一筆添購裝備的費用。大家都很興奮地聽著金幣在袋裡撞擊摩擦的悅耳聲音。不過一路走出Flaming Fist的總部，我卻一直惦記著Eltan大公手心有一股怪異的濕冷氣，跟他爽朗的聲音與壯碩的體格絕不搭調。



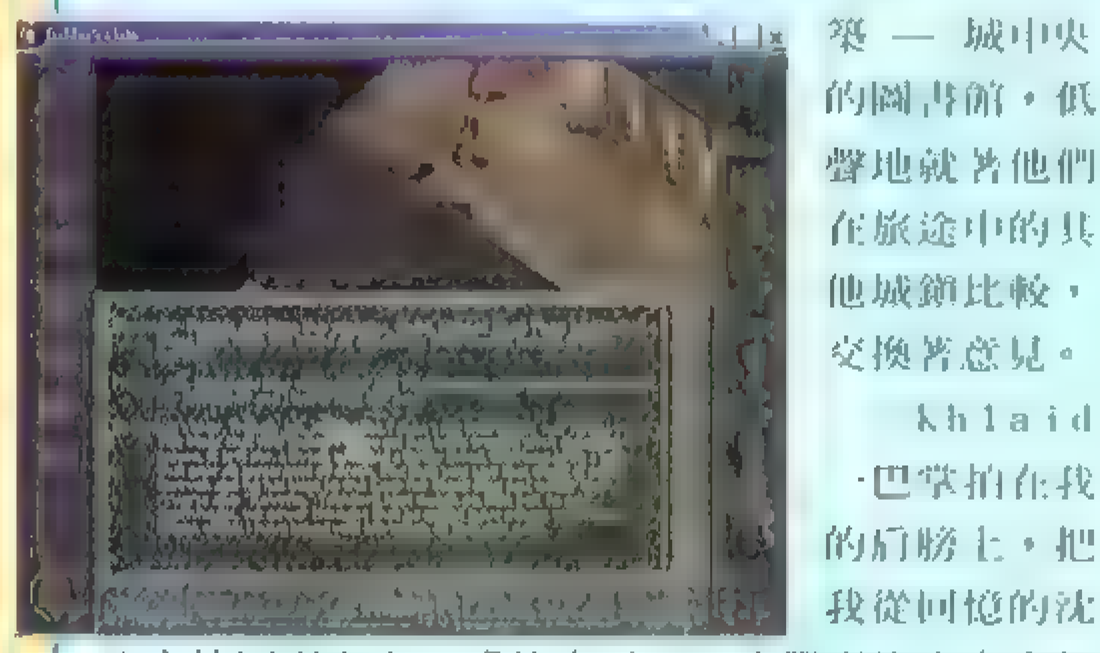


CHAPTER 6

終於回到Candlekeep了。

門口的守衛似乎換了人，不是老爹帶著我連夜趕出城所遇到的那個。他面無表情地接過我遞過去的那本書籍，推開柵門放我們通關。

看著城牆上垂掛著的城徽，我百感交集。手中一暖，是Imoen伸手緊握住我。自從老爹過世之後，我們兩個同鄉在荒野與他鄉餐風露宿，顛沛流離。此刻回到家來，卻是以前在這裡居住了二十年所體會不到的感覺。Imoen的手微微地顫動，心裡大概也是非常激動吧。Khlaid和Jaheira是Gorion老爹的舊識，對Candlekeep自然不陌生；一個帶著漫不在乎的神情左顧右盼著，一個靜靜的佇立在Sword Coast岸邊長年吹拂來的風裡傾聽著海鳥的鳴叫聲。Xan和Ajantis則是眺望著最顯眼的那棟建築——城中央的圖書館，低聲地就著他們在旅途中的其他城鎮比較，交換著意見。



Khlaid一巴掌拍在我的肩膀上，把我從回憶的沈湎中拉回現實來。「該走了吧。我們到旅店去安頓一下。」「大家途中都帶著一點小傷，我們到城東北邊的神殿治療一下吧。我也想探望一下那些神父們。」Imoen建議著，大家也都同意。

在神殿裡治好傷之後，我們到隔壁的神父宿舍去問候一下在休息的神父們。然而眼前的景象讓我們驚呆了…！一位神父蹲在地上，手上拿著餐桌上用的刀叉翻攪著地上一隻死貓屍體的內臟。神父抬起頭來，兩道奇異的眼光睨視著我。接著站起身來，喉嚨發出像是釘頭錘摩擦著鏈甲的聲音，臉部的輪廓像是被陽光照射的雪人一樣融化。天哪，又是一隻doppleganger！Ajantis疾步趕上來，一把扯住Imoen背後的箭袋，拖開了她，堪堪避過變形怪的一抓。同時我反手從我的箭袋裡抽出一管羽箭，朝著變形怪的左眼射去。Arrow of Piercing果然犀利，穿透了變形怪的頭顱之後餘勁未絕，將這怪物的頭部釘在背後的牆上。

「我快要吐了。」Khlaid的音調裡帶著鄙視的語氣。

「我也是，」Ajantis附議。「我第一次在這麼近的距離看著一隻doppleganger死掉，真是難以想像的噁心。我們到旅店去休息吧。」

或許是這幅景象實在太令人印象深刻了，當晚我做了惡夢。腥風血雨的惡夢，向狂濤一般的血浪向我湧來…。額頭上沁心冰涼的觸覺讓我醒了過來。是Imoen拿著濕毛巾敷著我的額頭。「我看你睡得挺不安穩，滿身冷汗。所以我幫你擦一擦。」

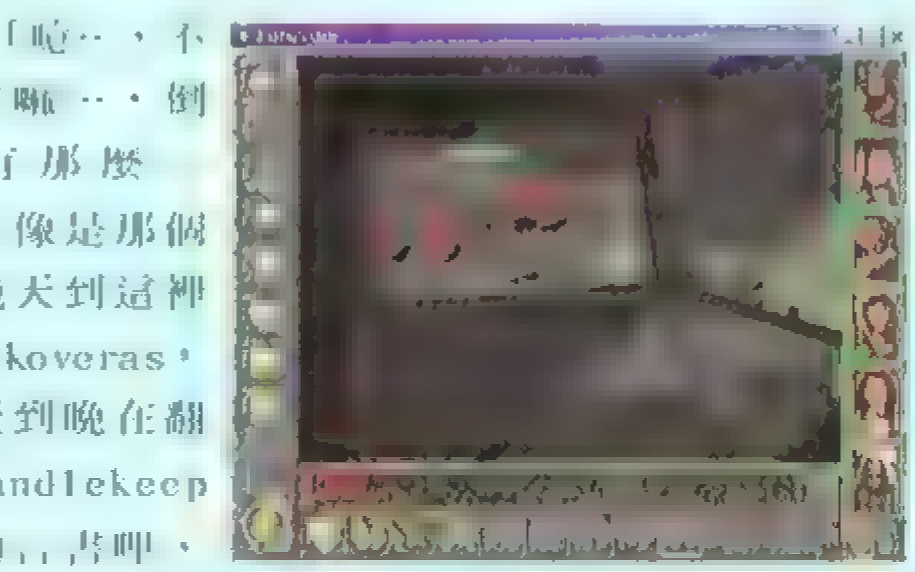
在餐桌邊吃早餐時，大家神情嚴肅了許多，等一下我們要依著昨天晚上從旅店老闆那邊打聽來的消息，到圖書館裡去追查Iron Throne一幫人的行蹤。

我終於又推開了圖書館的門扉，走進了Sword Coast沿岸最大的藏書庫，也走進了我二十年的回憶。圖書館裡Karan老爺爺親切地對我招呼。「啊，小朋友回來了呀。外面過得如何呢？」

「嗯，不太好。戰爭的謠言、鐵礦短缺，還有奇怪的陰謀…」

「陰謀呀？要不要告訴警衛呢？」老爺爺眼睛瞪得大大的，一副不可置信的樣子。」

「唉呀，老爺爺你沒看到這邊圖書館裡有發生什麼不尋常的事情嗎？」

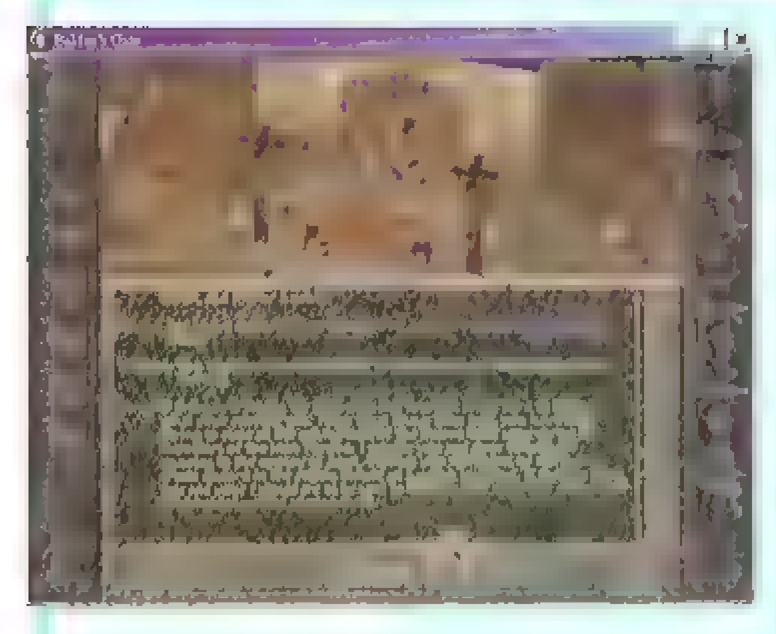


「喔…，不尋常嘛…，倒是有那麼一點，像是那個前幾天到這裡來的koveras，一天到晚在翻著Candlekeep的預言書呷，他就在那邊…。咦，剛剛還在的！」

「謝謝你，老爺爺。Alaundo保佑你。」

我朝著老爺爺所指的那個地方，從書架上找到了Candlekeep的古老預言。果然是詭異的文字，描述著殺戮之神Bhaal轉化為肉身降臨在世上，繁衍了眾多子息。這些邪神的後裔將會在世間互相殺戮爭鬥，直到剩下最後一人為止。

Imoen帶著凝重的神情交給我一封信。「這是



我去五樓，Piato老伯告訴我說Gorion老爹有留下些東西，我去檢查了一下。這封信是要給你的。」

「兒子，如果你讀到這封信，大概也就意味著我已經死於非命…」

我開始閱讀著Gorion老爹所留給我的這封信—「你並不是我的親生，」接下來的文字令我的瞳孔因為驚訝而放大，「而是Bhaal」。

在人稱Time of Troubles的時代，Bhaal成為肉身而降臨世間，以暴力強佔了許多女子的身軀。我那死於難產的母親就是其中之一，而在他臨死前將我托給她以前的愛人，也就是Gorion老爹。因為我身上有著神的血統，無數的人想要利用我來達成他們的種種目的。他所知道的一個名叫Sarevok，打從很早開始他就在Candlekeep尋找關於我的一切，對我瞭若指掌。

我陷入了沈思。我是邪神之子…。對我而言這實在是太難以置信。但是這也足以說明為何我會遭到不明人物的追殺。在預言裡，Bhaal的後裔會互相廝殺，莫非追殺我的人就是另一個Bhaal之子？

「我是Koveras，以前就為你父親工作，幫他在城鎮之間跑腿。」我抬起頭，看到一位二三十歲年紀的人站在我面前。「你父親生前留有這枚戒指給我，我希望把它交給你。」他給了我一枚魔法戒指。

Koveras…他虎口的厚繭說明了這是一隻拿武器的手，跟他的學者裝扮實在是太不搭調。他到底是誰？為什麼對Gorion老爹遇害當晚的情節那麼的清楚？

「我在三樓看到了Iron Throne的人！」Xan的話打斷了我的沈思，原來伙伴們都已經回到我身邊，準備就緒。於是，我們一行人小心翼翼地踏上了二樓的地板，朝閱讀室走去。

這些Iron Throne的人顯然對我們闖入感到驚訝。「你是誰？請你離開……」

「我們是誰？呵，我們就是讓你們Iron Throne頭痛萬分的那些人哪。我知道你們到底在搞什麼勾當，過不了三天Eltan大公也會知道！」Khalid輕蔑地嘲弄著對方。「你…你們馬上給我滾。否則我叫Brunos給你們好看…」「對不起，我不想在先父的故居引起衝突。」我們轉身離開了閱覽室，準備要回Baldur's Gate向Eltan大公覆命。

還沒走出圖書館大門，兩名守衛攔在我們面前。「你殺了Iron Throne的那些商人。跟我來，我們要審問你。」我的天，我什麼都沒做。「那與我無關，你認錯人了。」我回答。

「我們不關心這個。你敢拒捕？」他們揚起手上的武器。

「好吧，我跟你們去。」我實在不想讓這片地毯被血跡弄髒。

警衛們粗暴地把我們推進牢房，鎖起門之後逕自走了。我閉起眼睛陷入了沈思。到底是誰殺了那些Iron Throne的人？腳步打斷我的思緒。睜眼一看，是長老Ulraunt。「Koveras作證看到了你鬼鬼祟祟地從三樓的閱覽室走出來，裡面躺著Reiltar和Brunos的屍體。我在此正式控告你謀殺。你將會被送到Baldur's Gate處決。你實在太令我失望了，連帶還毀了你的養父Gorion的名聲，不知羞恥的小子！我實在難以想像你會做出這種可恥的舉動。一定是你在外頭遊蕩的時候被南邊的Amn所收買，成為他們僱用的殺手來破壞我們Sword Coast沿岸的和諧…」

糟老頭走了之後，Tethtoril從角落悄悄地走來。「孩子，我知道你是被誣告的。在我有限的能力之下，我可以幫助你的是將你們傳送到地下墓穴去。你們可以從那邊找到離開Candlekeep的方法。」

「等一下，Tethtoril伯伯。誰是Koveras？」伯伯嘆了口氣。「Koveras就是Sarevok的反寫。懂了吧…」

原來如此！

「祝你好運，Alaundo保佑你。」一瞬之間，我們突破了腳下的地板，進入了地下墓穴。

為了趕緊離開這個地方，我們一邊慢慢地讓自己的雙眼適應這一片黑暗，一邊摸索著前進。突然我聽到了聲音。從微弱的火把照明看來，是我的鄰居Phlydia。起初我沒辦法分辨到底是不是我的眼睛被火把的煙燻到了，這張我所熟悉的臉也在融化！又是doppleganger！簡直是活生生的惡夢。熟悉的面孔一一在我面前扭曲融化。Hull、Jondaler、Dreppin、Karan老爺爺、Fuller、Parda叔叔…。我強忍著心底的驚懼，砍殺著這些有著我所熟悉的親朋好友外表的變形怪。像是一股寒意刺穿過我的背脊。我現在根本無法確定我肉眼所看到的任何人—除了我身邊這幾位伙伴之外—是不是變形怪。即使眼前出現了

曾經在旅途中多次指引我的Elminster，我已經沒辦法打從心裡不懷疑他。更令我驚訝的是，Gorion也跟著他一起出現在我面前！

「夠了，孩子。不要再陷入更深的瘋狂之中。別再屠殺無辜的村人，」眼前的Elminster對我這樣說道。

「孩子，事實上我並沒有死。當晚我身負重傷，倒在草堆之中，就是Elminster將我救起來。」這個Gorion向我伸出手。

「閉嘴，你這個畜生。戴著Gorion的面具想來騙我們？」Jaheira難得這樣動怒。」

「難道我，Elminster，在這個國度之中最強大的法師的話，你都不願意相信？吼…」

Elminster的身軀突然癱軟，張口大吼。長鬍子也遮掩不住他一口外翻的獠牙。是Imoen利用黑暗潛行到他背後一劍刺入這變形怪的脊背。「我追著Gorion老爹出城，而且我隱身在森林的深處看到一切。你騙不了我！」Imoen高聲叫著警告我們，「小心，這幾隻是greater dopplegangers！」隨即開始的是一場激烈的混戰，從暗處撲出一堆尚未變形的怪物，我們一邊迴避著免得誤擊隊友，一邊小心地反擊。



我滿懷著憤怒和悲傷，噙著眼淚將這個冒充的Gorion給砍成兩截。方才我是多麼希望能拼棄我所有的懷疑，相信Gorion真的沒死，Elminster真的施展他的法力將Gorion從垂死邊緣救活…。

終於我們殺出一條血路，回到Candlekeep城外。在清晨微曦的陽光中，我看到Imoen與Jaheira和我一樣淚流滿面。

當晚，在野外露營。我夢到了Gorion。

CHAPTER 7

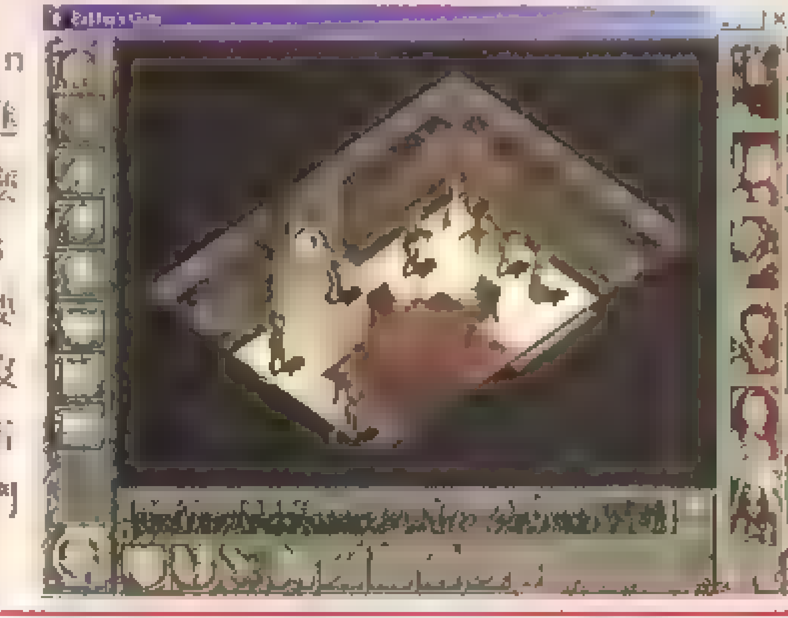
顧不得平復我激動的情緒，兼程趕回Baldur's Gate時已經是傍晚了。

「戰爭要爆發了啊，要爆發了啊，Amn的侵攻馬上就要來了。除了推舉Sarevok受封為公爵，誰能拯救我們於兵燹之中？」

Ajantis皺著眉頭一把抓住這個中年人的肩膀。「你說什麼？推舉Sarevok來領導Baldur's Gate？」「是啊，除了他，還有誰能夠更瞭解Amn他們的野心？他能夠幫我們解決鐵礦短缺的危機，除了他之外還有誰能夠帶領我們，擊敗Amn的那些歹徒呀？放開我呀！讓我走！」那人掙開Ajantis的雙手，沒命似地向街道另一邊狂奔而去。

「除惡務盡，不過沒必要這麼熱血吧。看來我們一路從Cloakwood來到這邊，竟然是為Sarevok作嫁呀。真是諷刺…」

顧不得休息，我們直奔Iron Throne總部，一腳踢開大門闖了進去，遇到了Dhanial。「到底怎麼了？」「Reiltar死在Candlekeep；Sarevok現在黃袍加身，過兩天就要受封為大公，也把我們這些沒權沒勢的小商人棄若敝屣…。有人警告說明天Flaming Fist就要來剿我們的老巢。」



隨口問了一下其他人，原來現在Baldur's Gate亂成一團。Eltan大公病倒了，Scar暴斃而亡，繼任的是擁Sarevok派的Angelo。Eltan大公病倒莫非是上次我跟他握手時他掌心的那股陰潮的冷汗有關？不管怎樣，Scar暴斃、Saverok間接掌握了Flaming Fist，對我們而言是絕對的壞消息，其中多半有更多的隱情。儘管我們已經逃出來，Candlekeep方面一定已經將我們的事情通告給Baldur's Gate這邊Flaming Fist總部知道。看來我們沒辦法公開出現在街道上；否則Flaming Fist的兵士一定會來干涉我們。

無論如何，先上樓再說。在Candlekeep地底洞穴之中Iron Throne的黨羽曾經說溜了嘴，告訴我他們要回到總部會合。

走上最上層，突然一道光芒射來，幸而Xan以他的魔法盾擋開。是一個頭髮散亂的女人，倒豎著眉毛喝問：「你們是誰？竟敢闖入我Cythandria的地方？」「我們是來尋你們Iron Throne晦氣的人！」

「原來如此。真是難以想像你們怎能從我主人的陷阱裡逃脫出來…，不過逃出來也好，這真是大賜良機…，殺了你們，Sarevok一定會重新信任我，我就不會被拋棄…。」她口中唸唸有詞，召喚出一隻Ogre Mage。Xan在自己身上施展了Ghost Armor和Minor Globe of Invulnerability奮力抵抗住

Orge Mage，其他人的遠程武器開始向這個女法師身上招呼，沒想到她發出驚恐的慘叫。「饒過我，我把我的一切都給你們，放我一命，我…」太遲了，她被二枝銳箭貫穿，慘死在她房門口。



隨著被召喚出來的Ogre Mage也被我們砍死，這層樓又恢復了一片關靜無聲。「我想已經沒有什麼好查的了，我們走吧。」，徵詢著大家的意見。大家都點了點頭，我們走下樓，下到地下室，從東南邊的門進入了下水道。

Baldur's Gate的確是藏污納垢的地方。到處是一些莫名其妙的怪物，有自稱爲「下水道之王」的黏怪、食屍蟲，ghouls。真是有點後悔爲了要躲避FlamingFist傭兵而從這邊走。

我們沒有執意要幫Baldur's Gate清掃這個污臭的下水道系統，只是一路追尋著一種奇怪的喧鬧聲而去。在下水道有人飲酒作樂？這點讓大家都感到不尋常。

眼前豁然開朗，耳邊聽到的竟然是一陣一陣的淫聲浪語，Imoen別過臉去，雙頰都紅透了。「搞什麼，這些傢伙竟然在這裡…」

面前一對男女一邊調情向我們面前走來。「嘻嘻，倒了一個，還有兩個…，Liia和Belt的命也不長囉。不過呢，我的小甜心啲，你看看站在我們面前的這是誰呢？」突然空氣中一陣魔法的波動，他們兩人消失在我們面前！我左胸口的護甲鏗的一聲，有人持著武器攻擊我。Xan唸起咒語，開始偵測隱形的敵人，大家其餘五人環著Xan圍成一圈警戒著。其他人看到我們這樣的舉動，驚叫著逃離。

突然Khlaid和Jaheria動作了，他們是半精靈種族，夜視力比起人類來得更敏銳。空氣中出現了傷口，隨著汩噴的鮮血，我也看到了。兩個殺手原本幾近於透明的身影逐漸變深，倒在血泊之中。從其中一人身上找到了一封附著一張請柬的密函。

「Slythe，行動的時刻到了。…」是Sarevok要這個叫做Slythe和Krystin的人夥同dopplegangers在上城內的大廳謀害Liia和Belt兩位大公！這樣說來，Eltan大公危險了。Sarevok想要一舉除掉城內四位公爵，然後趁亂讓城內的人不得不擁護目前最有實力的他，一舉掌握所有權力。Slythe和Krystin的刺殺行動日是明天Sarevok受封式的典禮會場，Entar Silvershield大公已經亡故，那麼這樣說來Eltan大公現在恐怕危險了！

我們火速趕往Flaming Fist的碉堡，也就是Eltan大公約見我們的地方。幸好我們趕上了時間，再晚一步Eltan大公就要被doppleganger假裝的醫生所殺害。

「你們又幫了我一次大忙。請，請趕緊找到叫做Slythe和Krystin的殺手，他們…。咳咳，準備要對Liia和Belt不利…」

我拿出剛剛從那兩名殺手身上搜到的密函出示給公爵。Eltan大公鬆了口氣。「咳，那就好。請把我，送到港口邊的Harbor Master那邊，他會治療我被下的毒，照顧我康復。明天的受封式，麻煩你了。」

將大公送到Harbor Master那邊去，我們也趁著深夜到旅店養精蓄銳。Sarevok，你的邪惡在明天的陽光之下將無所遁形。

Finale

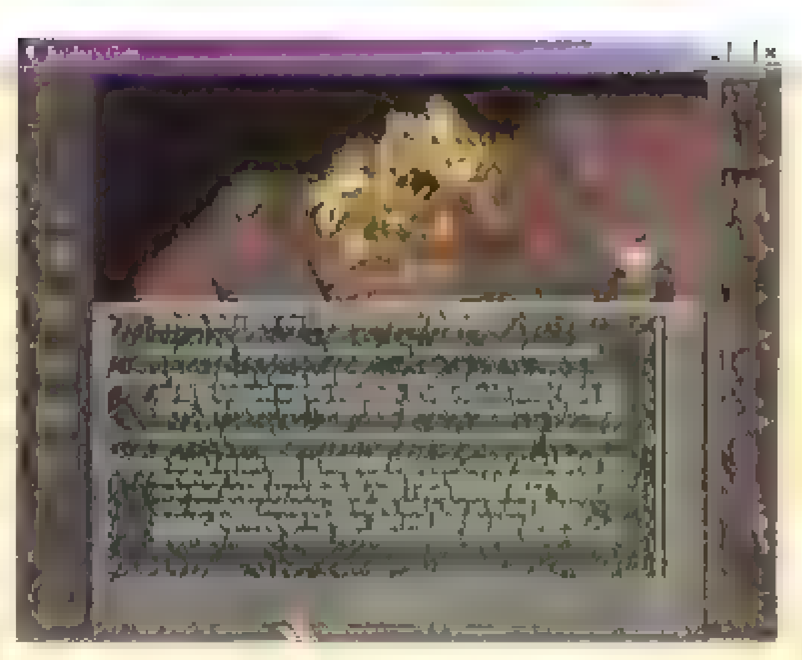
貴族們絡繹進入上城之中，受封式正要開始。憑著昨晚從殺手身上所搜到的請柬，我們順利地進入典禮大廳。

Liia大公以嚴正的聲調宣布典禮開始，然而整個狀況馬上就失控。熙攘的人群之中有人高聲問著，是不是要和Amn開戰了、Eltan大公爲什麼重病之後失蹤，質疑著Baldur's Gate城中這一片混亂到底該怎麼辦。一時場面喧嘩不休，Liia大公高聲地叫大家安靜，臉脹得通紅。

Sarevok的聲音壓倒眾人。他的身材本來就高大，加上一身巨大的武士甲冑更是具有威嚴。「沒錯，和Amn的戰爭已經迫在眉睫。我向各位保證，鐵礦絕不會短缺。我們會有充足的兵器來源，而且爲了有效地指揮Flaming Fist，我決定任命Angelo爲新任的Flaming Fist領導者。」

Liia大公否定了Sarevok最後一句話。「任命Flaming Fist不在你的職權之內！Eltan才是…」

Sarevok的大笑透過他的盔甲共鳴，帶著刺耳的金屬爆擦聲。「那又如何？還有什麼事情不在我的職權範圍內？」人群之中傳來我們再也熟悉不過的嘶吼聲，是dopplegangers開始變形了！在一旁擔任典禮儀隊的Flaming Fist士兵奮力擠進大廳，圍上來保護Liia和Belt大公。我們當然也沒閒著，立刻從斗篷之下抽出準備好的武器加入戰局。



兩位大公出乎我們意料的勇敢。抽出了腰間的配劍抵禦著變形怪凶猛的攻勢。我們漸漸的占了上風，將變形怪肅清。

Belt大公顯得非常的驚喜。「多虧了你們這幾位勇敢的市民幫我們一個大忙。有什麼我可以回報你的？」「洗清我們為人所誣陷的污名。」我上前呈上了我們一路所收集的一些證據。那是Iron Throne成員們往來的信件，Davaeron、Reiltar、Tazok等人和Sarevok勾結的陰謀躍然紙上。加上從Cythandria房中找到的Sarevok的日記。「Angelo！把這些謀殺者逮捕！不要給他們狡辯的機會！」Sarevok的語音帶著憤怒，應該是氣得發抖了吧。

「住手。等我看完這些文件，站在原地別動！」Belt大公的聲音凜然

「你不用看了。既然你這麼不聽話，留下頭來！」Sarevok和身旁的Angelo也拔出了佩劍，飛步衝上前分別刺殺Belt和Liia兩位大公。我舉起長劍隔開了Sarevok劈向Belt大公的一砍，震得我雙臂發麻。Angelo和Xan正在以魔法互相攻擊，Imoen觀準了空隙一箭射得他的右手再也抬不起來。Xan恰巧完成了火焰之箭的咒語，一道光芒射出，火焰在瞬間將Angelo包圍，劈啪作響的衣服燃燒聲也掩不住他肉身被煎熬的慘叫。

Sarevok揚聲大吼，「等著瞧，你終究會像Gorion一樣死在我手裡！」一道銀色的光輝一閃，他挾著哀嚎不已的Angelo，夥同Winski消失在Dimension Door的餘光之中，Winski尚未消逝的慘叫聲在大廳裡迴盪。

「我知道他用Dimension Door逃到小偷工會去，我猜他要利用工會建築裡的地道逃脫。我可以幫助你追到他，如何？」Belt大公徵詢我的意見。

「那就有勞了。麻煩你。」這是不必思索的必然答案。一瞬間，我們一行人已經身處在小偷工會裡。

「你們是誰…？我，我們最近真是倒八輩子楣啦，怎麼原本藏得好好的小偷工會被這一堆陌生人闖進來…，剛剛是那個穿著怪盔甲的大傢伙，現在又是你們…。」怪盔甲的傢伙？一定是Sarevok沒錯，Khalid張口喝道：「閉上你的鳥嘴！只要告訴我那傢伙哪裡去了！」那個小偷大吃一驚，伸手指往下的樓梯，瞠目結舌再也不敢出聲。

一個人倒在陰暗的地下室地板上，滿身是血。「那邊！Sarevok因為我認出了他，他就砍了我一刀，他向著那邊的迷宮逃走了，他要逃到地底下古代的遺跡去，快去追他呀！替我把這一刀砍在他的脖子上…」又是一條無辜的人命！我們小心地警戒著，進入了迷宮。

迷宮似乎也是年代久遠。裡面充斥著黏怪、Doom Guard和Skeleton Warrior，。在一陣摸索之後，我們看見了躺在血泊中的Winski。「這次輪到你了，Winski？」Jaheira的聲音混雜著輕蔑、憐憫和憤怒的情緒。「哈哈哈…，那又怎樣？小子，這樣的手足團聚很感人吧？哈哈，哈哈！」我忍不住心中的憤怒，用力踢了他一腳：「住嘴！我身上留著Bhaal的血，但是我有人的意志！」

「Bhaal的血，Bhaal的血！我就是Sarevok的啓蒙老師，我開啓他了心中黑暗深淵的入口！死…又算什麼呢，只要殺戮神的昇化儀式完成了，我將永遠不被人遺忘…」Xan嘆叫了一聲。「繼承Bhaal殺戮之神之位！竟然做出這種該死的事情！」Winski彷彿是將他的最後一點生命化做對於世間的詛咒，繼續說著：「Sarevok要的不是權力和財富…，他只是如同他的父親一樣，只是喜歡人間如煉獄一樣互相殺戮…，所以他因為剛才沒殺掉你怒氣沖天，也就順手砍了我一刀來解解悶啊，哈哈…真是完完全全的Bhaal之子…」我們都帶著驚詫看著這個心中充滿著破壞，甚至不以一己之死為意的怪人。他頓了頓，繼續說道：「Amn和Baldur's Gate的戰爭只是一個開始，血海狂濤將會終年打在Sword Coast的海岸上呀，Sarevok不是逃走，只是時候到了。他必須在這個時刻開始昇化儀式，只要這個儀式完成的時候，他隨時都可以用無上的力量取下你的首級作為Bhaal神殿裡的祭獻呀。愚蠢的小子，你現在除了殺了我為你的無能為力洩洩憤，還能做什麼呢？你根本打不過Sarevok！」

夠了，我除了要Sarevok的血來洗淨這太多的冤魂，我不想見到其他人死在我的劍下。「我不會殺你。你會活著看到我粉碎Sarevok的邪惡計畫！」我俯身幫他止血，包紮了他的傷口。我看到Winski的眼中閃爍著一抹驚訝。「呵呵，或許，你說得沒錯，你已經戰勝了血管裡所流的Bhaal之血，你的確和Sarevok有著不同的地方。走吧，你的宿命在等著你。在地底的古老遺跡之中，你們的命運將會決定這個世界的未來。」

Imoen也俯下身來，雙手從背後環住我的脖頸，輕聲地說道：「走吧。我永遠跟你在一起，即使要面對什麼樣的命運，你都不孤獨。」

站起身來，我環顧這兩個月來跟我一起出生入死的伙伴。他們臉上的表情是那樣無比的堅定。Ajantis緊額著下巴，向我點了點頭。「我們走！」旁邊就是到地下遺跡的出口，我們放開腳步，朝著遺跡之中唯一有著屋頂的一棟建築快步

奔跑著。門口有一群身手不俗的Sarevok爪牙企圖阻擋我們，但是我們突破了他們，眼前就是神殿的大門。「請留步！」是女子的聲音。「我們又相遇了。」是Tamoko，對，我想起來了。她曾經苦苦哀求我不要殺死Sarevok，而我也答應她我絕不想用這種方法對付我的同父異母兄弟。「我不准你進去。上次我有求於你，Sarevok因此認為我是背叛者。所以我來找你。拔劍吧，殺了你，我可以和他重修舊好。如果被你所殺也是一樣的，我現在簡直生不如死。」Imoen上前拉住Tamoko已經扶在劍柄上的手。「這太不值得。你難道忘了Cythandria了嗎？Sarevok絕對不值得你這樣做。你難道沒有別的選擇？」Tamoko淚如雨下，哭倒在Imoen懷裡。「真的生不如死的話，你已經不在這個世上了。真想尋死的話，除了來找我們之外還有太多的方法：」

Jaheira冷冷地說道。「這樣死太不值得了。你還這麼年輕，世間真正的痛苦和快樂你都還沒嚐過。回去吧。」Imoen撫著Tamoko的背，輕聲地安慰她。她終於擦了擦眼淚，跟Imoen擁抱了一下，向我們告別，隨即消失在遺跡的斷垣殘壁之間。

Khalid顯然對這種年輕人鬧脾氣的事情感到索然無味。「我們可以走了吧，Sarevok在等著。」他的一句話重新讓我們回復臨戰前的緊張感。

這應該就是Bhaal的神殿沒錯。門柱和外牆的雕飾全部是猙獰的骷髏。一推開門，受驚嚇的蝙蝠在空中撲著翅膀飛舞，攪動著這遺跡之中古老的空氣。

Sarevok的聲音在神殿之中反射，彷彿從四面八方的牆壁傳來一般。「你終於來了，這證明你的確是我的兄弟，只有Bhaal的後裔才有這種超人的能耐能穿過迷宮，來到這個神殿。做一個了結吧！」他迅速的動作出乎我的想像，穿著厚重鎧甲的人竟然可以有這麼快的速度！刀光一閃，我胸前一陣劇痛，鎧甲上出現了兩道裂痕，原來他在一瞬之間竟然可以重砍了我兩刀！這種鬼神似的刀法，就是連我在旅途中遇到擅長雙刀流的Drizzt也不一定做得到啊！我在地上幾個翻滾避開了Sarevok後續的幾招後著，眼角一瞥看到Xan又繼續跟Angelo施展著魔法對決，Ajantis奮力地揮動巨戟和Tazok的蠻力拼鬥。原來在Bandit Camp他是詐死嗎？沒時間多想了，我翻起身，繼續抵擋著Sarevok彷彿巨魔一般的蠻力揮動刀刃不斷地向我砍斫。到後來我已經沒辦法再感覺到每一個新傷口產生時一陣一陣的劇痛，變成了連續消耗我體力的痛苦感覺，我可以感受到身上的Ankheg Plate寸寸地被砍成碎片，但是因為支離破碎而變輕的鎧甲並沒有讓我的行動變得輕盈；我痛得幾乎無法站立，Sarevok的鎧甲上也滿是傷痕和血跡，但是他恐怕先服過了抗痛覺的麻醉藥物而一點也不受傷口影響。我的伙伴在哪裡？我需要幫助！



Sarevok突然像狼一樣引頸長嚎，是Imoen又施展盜賊在陰影中隱身的絕技，跳到Sarevok身上一劍刺中他的脖子！這劍恐怕深深刺中了Sarevok的肺臟，他的呼吸聲彷彿是破了洞的風箱在鼓動，血紅的泡沫從他鎧甲腋下的地方湧出。他繼續長嚎著，抓住Imoen像是揮舞流星錘一樣甩了出去，Imoen的背部重重摔在台階上昏厥了過去。這時一陣莫名的憤怒彷彿觸電一般直通我的背脊，不知哪裡來的力氣讓我背上朝著柱子一頂，乘勢飛也似地衝出。「Sarevok，此時此刻就讓你惡貫滿盈！」話聲未絕，我握著劍柄的兩手感到了刺中沈重目標的厚實感，雙臂力貫劍尖、一股作氣刺穿了Sarevok的鎧甲和身軀！

Sarevok抱住頭瘋狂地嘶吼，將甲胄上防護最薄弱的腋下暴露了出來。Jaheira和Khalid怎麼可能放過這個破綻，一個挺著長矛、一個伸直了兩手巨劍，「為Gorion復仇！」高喊著，一左一右地刺穿了Sarevok的兩脅。Sarevok的吼聲戛然而止，他身上腥臭的、那所謂被賦有神力的Bhaal之血也不再從他的傷口噴濺而出。他死了。

我全身的力氣用盡了，頹然坐倒在地上。Jaheira抱起Imoen，幫她恢復了神智放在我懷中。Xan的moonblade光芒幾乎像螢火蟲一般，他終於在法力用盡之前打倒了Angelo。Ajantis手裡提著Tazok的頭，不過他也已經累得沒有力氣炫耀他的戰果了。我們注視著眼前的異象。一股陰風吹熄了大殿上好幾根火把，Sarevok的屍身像是小時候我在Candlekeep海邊堆的沙人一樣，一點一滴地在風中分崩離析。這陣風帶著Sarevok屍身所分解的閃亮著光芒的元素從大殿一角的一個缺口隱沒。

「那是Sarevok要回到地底的Bhaal身邊去嗎？」Imoen伸手幫我擦拭著眼淚，輕聲地問我。

我，不知道。我只感到，從這血腥殺戮之中解脫後，無限的虛弱。

GRIM FANDANGO

"...TAKES ADVENTURE GAMING TO A NEW DIMENSION."
Computer Gaming World

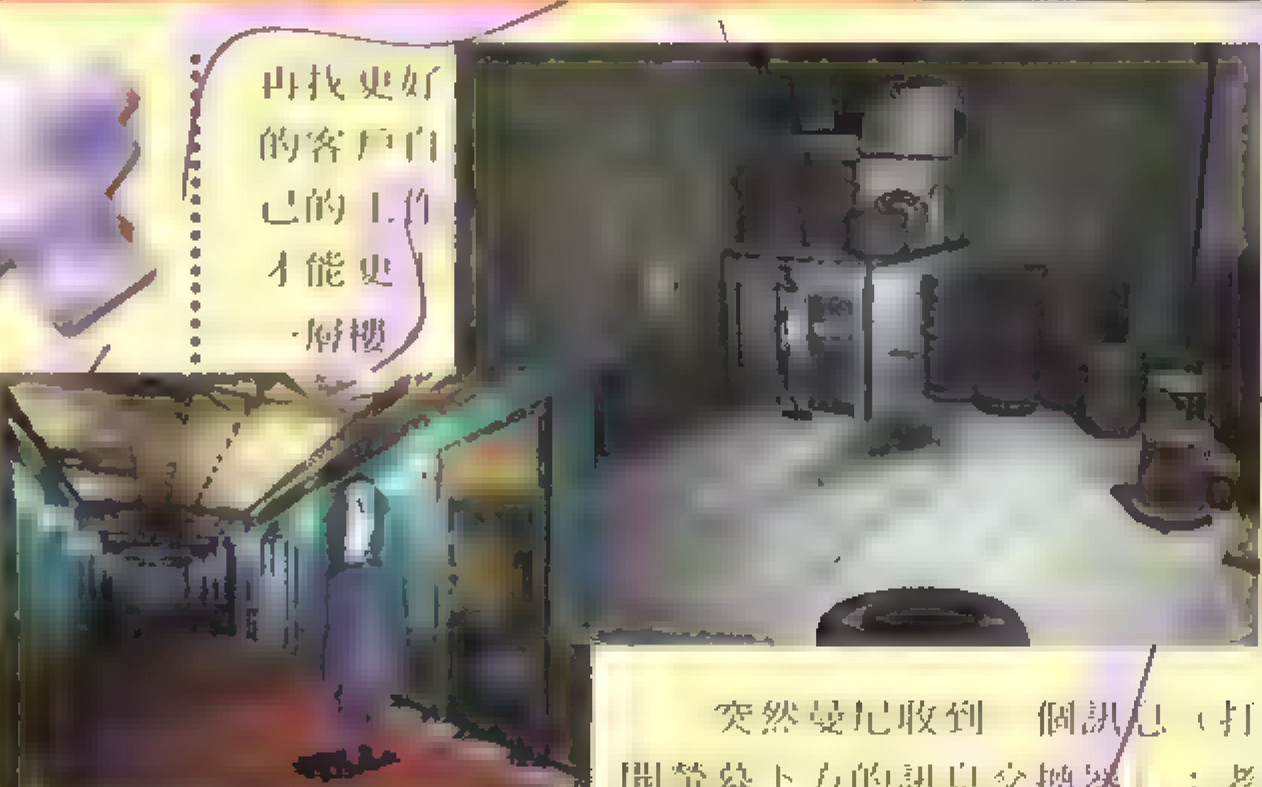
An EPIC Tale of CRIME and CORRUPTION in the LAND OF THE DEAD

神通鬼大 完全攻略

第一年

曼尼的工作越來越不順利，今天好不容易又有客人上門，趕緊向新客戶Celso-Flores介紹各式各樣的旅行套餐。當曼尼口沫橫飛的說，如果他生前行為良好，便可以得到亡者國度最高級的套餐，用電腦一查，不料他只能獲得一把拐杖。Celso悻悻然的離開，曼尼也開始思考，必須要

再找更好的客戶自己的工作才能更
廚樓

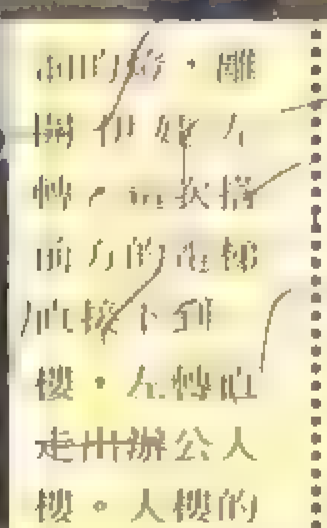


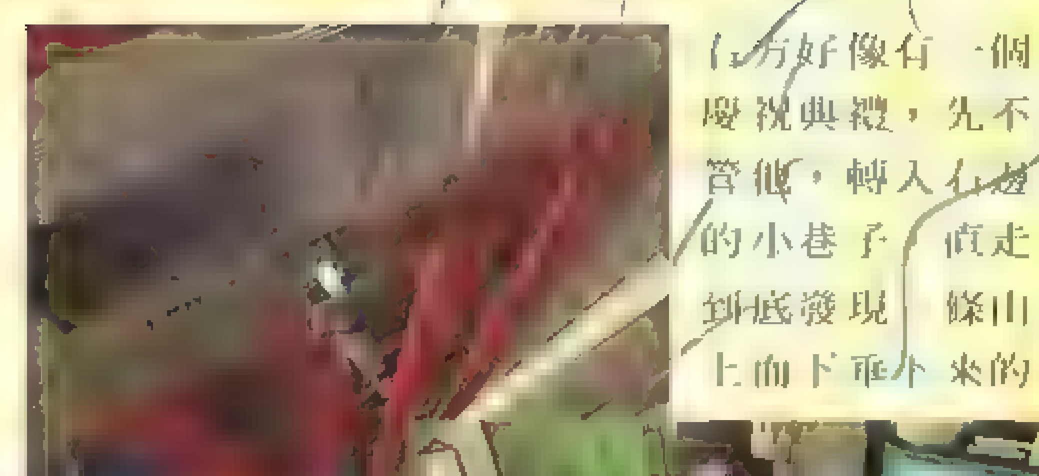
突然曼尼收到一個訊息（打開螢幕下方的訊息交換器）：老

闆要所有的人到生者國度去處理一個集體中毒事件。臨行出門之前，曼尼把桌上的紙牌放入口袋，日後應該有用。走出辦公室右轉走到底，經過老闆秘書伊娃（Eva）的辦公處，和她閒聊幾句，想不到卻得到一些諷刺，只好繼續左轉。有兩座電梯，搭乘右邊的電梯到地下停車場找司機，想不到該死的死對頭多米諾（Domino）已經把他的司機叫回家了，只好在地下室到處走一走看看是否有人可以幫忙。在停車場出口的對面工作室內，遇到了葛羅蒂斯（Glottis），真是龐大的身軀，說話還有點口吃！和他談了一下，發現葛羅蒂斯原來是一個亡者國度的精靈，而且開車是他最大也是最勝任的興趣和工作！但是有一個問題，就是因為車子都太小，沒有一台能夠擠得進去。曼尼發現這是因為缺乏自信引起的恐懼，便告訴他是因為車子太小的緣故，不是因為你太大（You are not too big.The Cars are too small.）

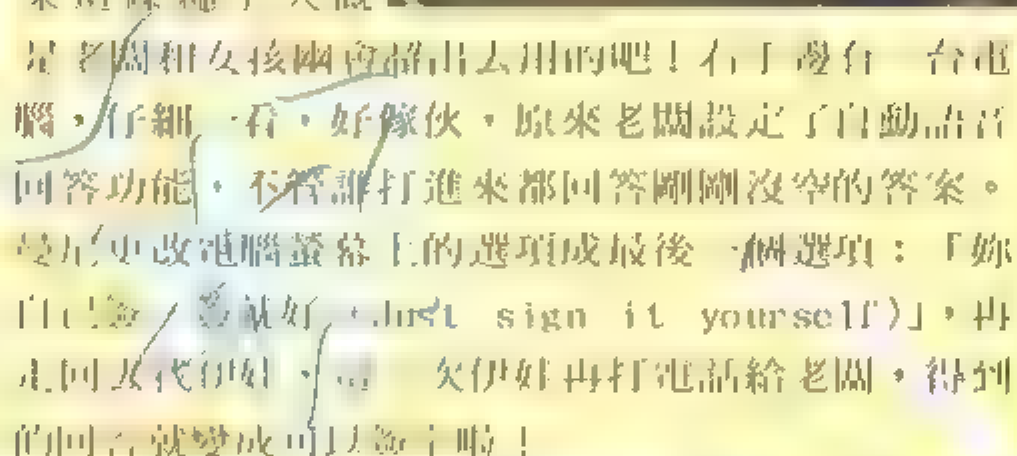


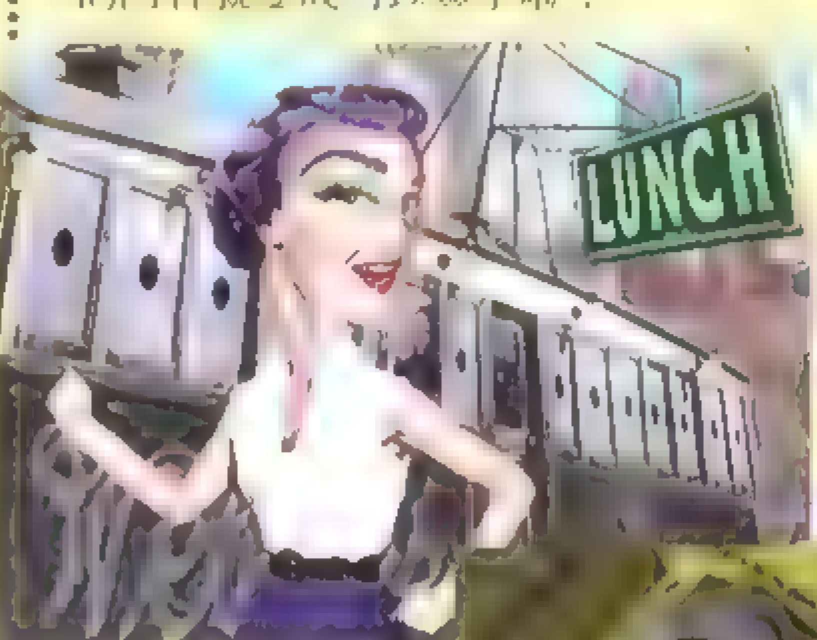
葛羅蒂斯豁然開朗，便欣然允諾幫曼尼開車，但是葛羅蒂斯是一個守法的人，他告訴曼尼要改裝車子必須有老闆的簽字同意才行。曼尼於是再度上樓找伊娃，要求和老闆見面。伊娃撥了通內線電話給老闆，老闆卻說目前沒空不想見客人。曼尼也不是省油的燈，離開伊娃左轉，再次搭前方的電梯直接下到一樓，左轉直走出辦公大樓。大樓的





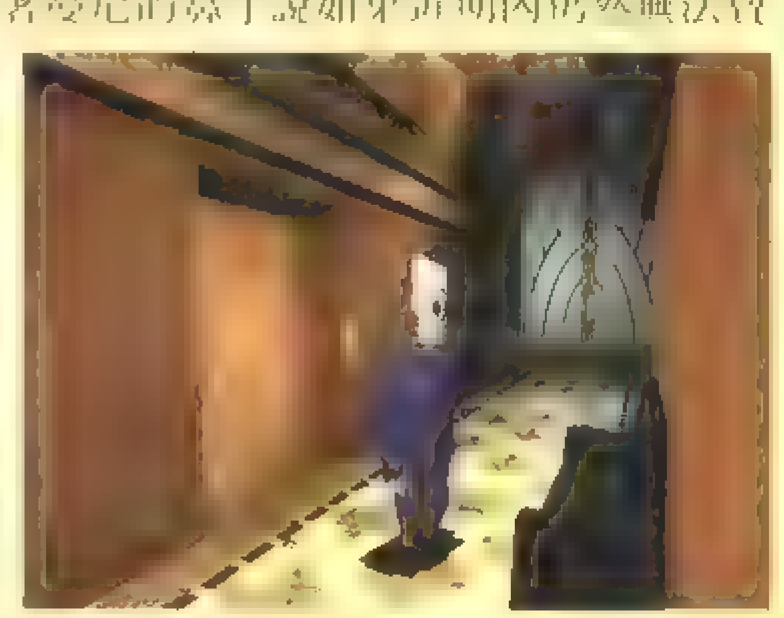
右方好像有一個慶祝典禮，先不管他，轉入右邊的小巷子，直走到底發現一條由上面下垂下來的繩索。曼尼往上一爬，發現一個打開的窗子，進去一看，原來是老闆的辦公室，他剛好外出，看來這條繩子大概是老闆和女孩幽會溜出去用的吧！右手邊有一台電腦，仔細一看，好傢伙，原來老闆設定了自動語音回答功能，不管誰打進來都回答剛剛沒空的答案。曼尼更改電腦螢幕上的選項成最後一個選項：「妳自己簽一簽就好（Just sign it yourself）」，再走回去找伊娃，請她再打電話給老闆，得到的回答就變成可以簽字啦！





葛羅蒂斯將車子改裝完成之後，將曼尼載到生者國度的一個酒吧。只見一個受害者像蛹一般在地上蠕動，曼尼拿出鐮刀一割，新客戶便跑出來啦！（Bruno Martinez）曼尼將他帶回辦公室，給他一個杯子，再把一種兩種化學藥品混合而成的泡棉加在客戶身上。這時老闆突然衝出來，對曼尼大吼大叫，指著曼尼的鼻子說如果再期內仍然無法賣出頭等套餐，曼尼就準備回家喝西北風啦！

曼尼見情況不對，走出辦公室後，右轉進入隔壁的門



攻略秘笈 Solution

★神通鬼大★

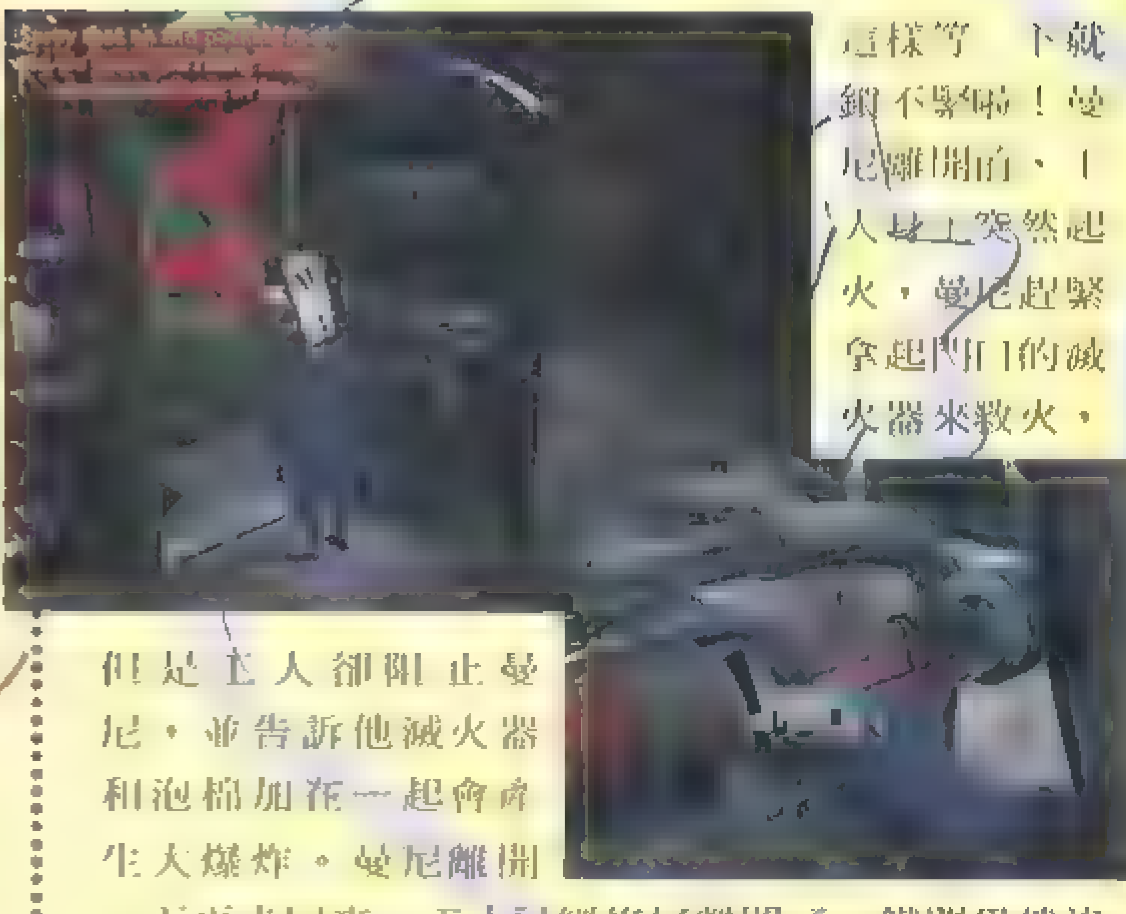




（曼尼搶到伊娃的位子），和多米諾商討合作的事情。不料多米諾冷言相譏了幾句，完全不把曼尼放在眼裡。曼尼無聊晃晃，發現多米諾的訊息交換器是紅色的，靈機一動，既然多米諾軟的不吃，就偷他的客戶吧！出門經過伊娃的桌子時，發現在電梯對面有一台打孔機，拿出紙牌打幾個孔，看起來比較好看。搭前方的電梯到一樓，在出口的前方有兩個走道，一左一右。從右方的走道進入，來到大樓的訊息交換器房間，裡面果然有一個紅色的管子，但是被一道巨大的大鐵門鎖住了，所以進不去。曼尼走回到大樓外，來到了慶祝活動場地，向小丑要了幾個還沒有吹氣的氣球，並討了各種形狀吹好的氣球（一定要討到一個a dead worm形狀的氣球）。在左方的麵包攤偷了一條大麵包。回到大樓內，這次進入左方的走道，將兩個氣球分別裝滿兩種化學藥品，這時候只要讓這兩種東西混在一起，應該會產生剛剛用在新客戶身上的效果一般，讓訊息交換器故障，就會有人來修理，剛剛鎖住的大鐵門也會打開了。曼尼回到自己的房間，打開訊息交換器的蓋子，將兩個裝了化學藥劑的氣球投入，果然產生了化學變化，砰的一響，訊息交換器便掛啦！

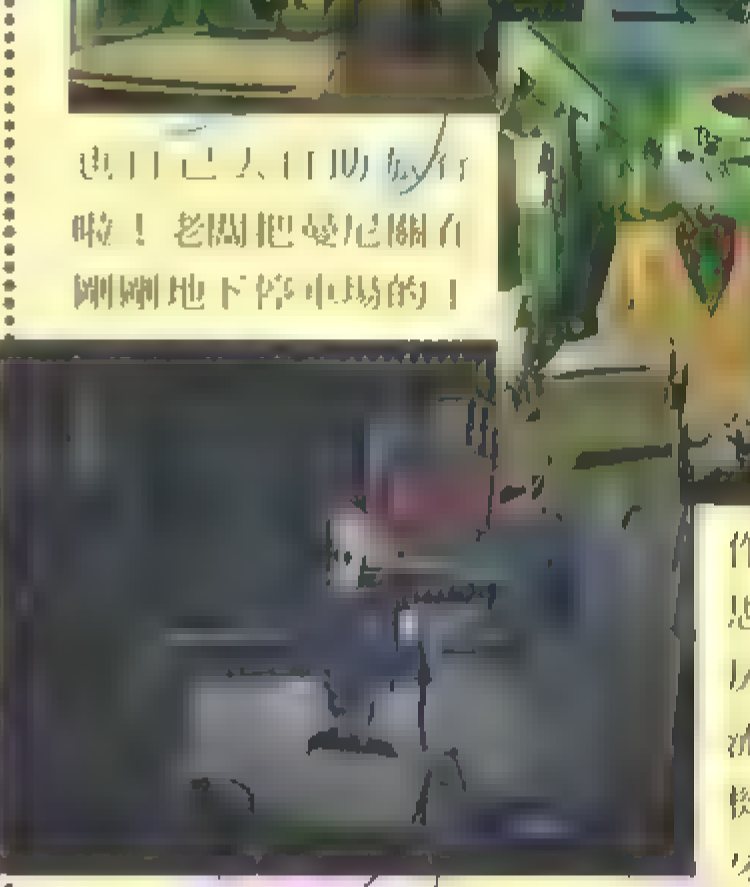


趕快回到訊息交換器的房間，果然已經有一個工人在修理了。調皮的曼尼把門栓先拉出，這樣等一下就鎖不緊囉！曼尼離開前，工人身上突然起火，曼尼趕緊拿起門口的滅火器來救火，



但是工人卻阻止曼尼，並告訴他滅火器和泡棉加在一起會產生大爆炸。曼尼離開一下再走回來，工人已經修好離開了，鐵門果然沒鎖上！曼尼拿出紙牌，插入訊息傳導器，果然成功攔截到了多米諾的客戶資料！（如果因為氣流太強而失敗，就是因為剛剛忘了在伊娃桌旁打洞的關係）

曼尼和葛羅帝斯再度回到生者國度，這次接回了可愛的新客戶「麥娜」小姐。曼尼原本見她沒啥污點，應該沒問題，不料她卻沒得到最高級的套餐。曼尼去找老闆理論，卻被大罵一頓，而麥娜也自己去自助旅行啦！老闆把曼尼關在剛剛地下停車場的工



作室內要他面壁思過。曼尼發現房中有一台可以流出牙模材料的機器，可以製作牙齒模型，等一下或許可以派上用場。此地不宜久待，曼尼對著門口大喊，和守衛緊談，看人有點心神不太正常，於是曼尼使用激將法，告訴守衛說他發現公司有陰謀弊端，必須放他出去才能揭發（對話選擇3.3）。此舉果然奏效，守衛立刻放曼尼出去並帶他從公司右邊小巷的秘密入口進去，原來守衛正是地下組織的領導人薩爾瓦多。（Salvador）薩爾瓦多將曼尼帶到地下秘密總部的組織之後，曼尼才發現原來伊娃也是其中的重要成員。曼尼同他們兩人要求釋放他



（和他們兩人對話），但是他們告訴曼尼因為DOD的電腦網路是用牙齒作為認證系統，他們需要曼尼的牙齒來對於公司網路通行無阻，並且如果曼尼想離開EL城，一定需要LSA這個地下組織的幫助，所以曼尼非加入不可，但是要證明曼尼的能力和忠誠度，他必須先完成一件任務，就是到屋頂取下鴿子蛋，反抗軍想訓練鴿子當傳送訊息的使者，大概是因為經濟問題的緣故吧！

曼尼走出秘密基地，往前走道剛剛的巷道盡頭，再度攀繩而上。這次老闆的窗戶關啦，往左走再轉個彎，嘿嘿！多米諾的窗子沒關，爬進去瞧瞧。打開多米諾的抽屜，把其中的一個珊瑚座放入口袋。往前走，發現拳擊沙包上方有一個牙套，不過曼尼太矮拿不到，使用拳頭多捶幾下沙包，由於震動的關係，牙套便被震下來啦！撿起牙套，趕緊離開吧！曼尼回到剛剛爬上來的地方，撿起繩頭的另一端，拿出珊瑚座綁上去，並且往上一丟，便可一路向上攀爬到頂樓。到了頂樓，往螢幕右下方走，終於看到了鴿子窩和鴿子蛋，不過鴿子蠻凶悍的，不肯讓曼尼越雷池一步。



曼尼拿出剛剛向小丑要來的氣球，放在地上的通風口上方，然後拿出麵包，捏成碎屑灑在氣球上方，貪吃的鴿子立刻飛過來吃麵包屑，但是當他們意猶未盡之際，氣球被啄破了，所有的小鳥都被嚇跑啦！曼尼趕緊跑到鳥窩旁，拿了幾顆鴿子蛋放入口袋，回到巷子中。對著走道右方的藍色眼睛喊幾句話，密道入口便打開了。曼尼將鴿子蛋交給薩爾瓦多，但是牙齒認證的問題仍未解決。回到巷道，進入左方的工作室，拿出牙套，對著機器使用一下，再把牙套套上自己的牙齒，便成功的完成了一個自己的牙齒模型。回到秘密基地把牙齒模型交給伊娃，終於被允許離開啦！

薩爾瓦多帶著曼尼走過一個漫長的地下地道，並且交代曼尼要到Rubacava城等待[illegible]。走出秘密地道之後，曼尼來到了一座石化森林。



曼尼聽到了奇怪的哭聲，往右走發現到因為失去工作而哭得死去活來的葛羅帝斯。葛羅帝斯在難過到最高點時，竟然把手伸入自己胸膛，掏出心臟往後一丟，便沈沈睡去。曼尼大吃一驚，立刻往葛羅帝斯身後追過去，發現是一個蜘蛛窩。曼尼先走道右方的骨頭堆撿起幾根骨頭（很重要，一定要撿到不能撿為止），然後把其中一根骨頭對準蜘蛛網一丟，再拿出鐮刀鉤住骨頭往後拉，葛羅帝斯的心臟便彈回來啦！趕快跑回去撿起葛羅帝斯的心臟，放回他的身體，果然立刻恢復生命。

曼尼跳上馬車，由葛羅帝斯駕駛，大概是因為剛[illegible]精神不濟，倒車時不小心撞鬆了一個路邊路標。曼尼看看這邊岐路太多，實在不知道往哪裡走，剛剛被撞鬆的路標似乎有點古怪，便跳下車子，拔起路標，找個空曠處再往下一插，果然是個魔法路標，只見它轉了幾圈便停下



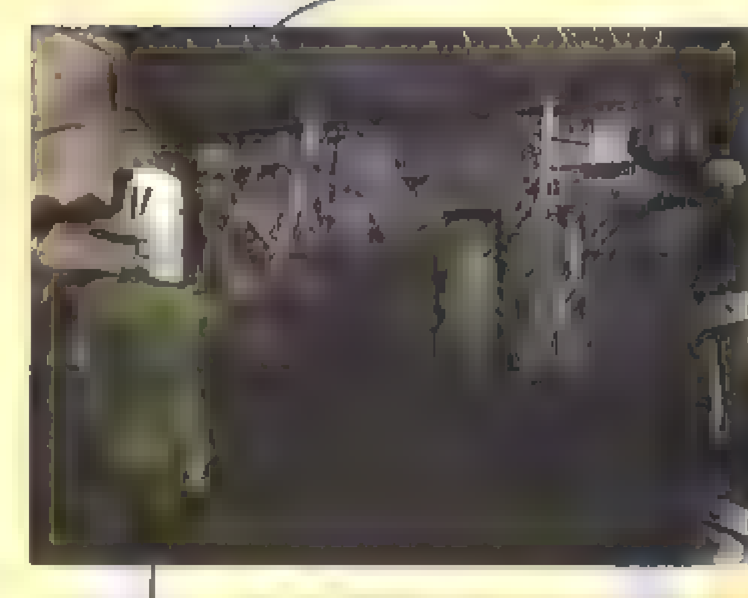


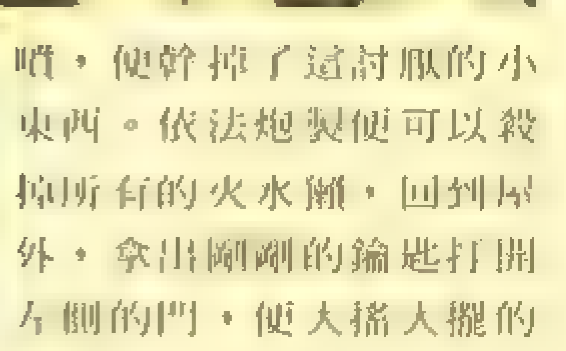
向。曼尼順著指標方向走幾步再度往地上插，如此重複幾步驟之後曼尼來到北方，最後終於啓動一個地下密門，和葛羅帝斯一起開車進去。（注意，在此地不論到哪裡一定要開車，但是主程式有一些問題，如果把車子停在螢幕交界處，曼尼很容易被卡住而動彈不得，遊戲便無法再進行下去而玩家一定要取回上一次的進度啦！所以最好多存檔並且把車子停在螢幕正中央）。

進入地下世界之後，沒走幾步葛羅帝斯便拒絕往前，因為他說前方有個牌子令他感覺毛骨悚然！原來體型大的人膽子反而小。曼尼下車察看一下，看看牌子上寫啥，並且搖了一下撿到一根鑰匙。看來以目前的車況是通不過此處的，只好往回開，往回向右走兩個畫面之後，來到一個奇怪幫浦的空地。葛羅帝斯告訴曼尼機械是他的另一項專長，如果可以取下樹上的四個幫浦，他可以改裝汽車以便通過剛剛的障礙。葛羅帝斯推出一台裝有了小石頭的推車，曼尼拿起推車，往地上的管線推一推，發現由左而右的管線分別控制相對應的四個幫浦。只要壓住其中一根管子，相對應的幫浦便會失去作用。為了取下幫浦，必須利用簡單的物理學原理，只要讓樹上同側的幫浦以相同的速度頻率一起震動，可以增加式的搖晃程度和不穩定度。秘訣不難，只要先壓住第一根管子，看準時間再放開，便可以讓第一根和第二根管子一起震動。如法炮製讓第三根和第四根管子也一起震動，樹的搖晃程度便很明顯的增加啦！曼尼將小齒輪的開關關上，葛羅帝斯便會爬上樹試圖取下幫浦，機不可失，曼尼立刻又打開開關，果然一陣慘叫，該掉下來的東西都掉下來啦！

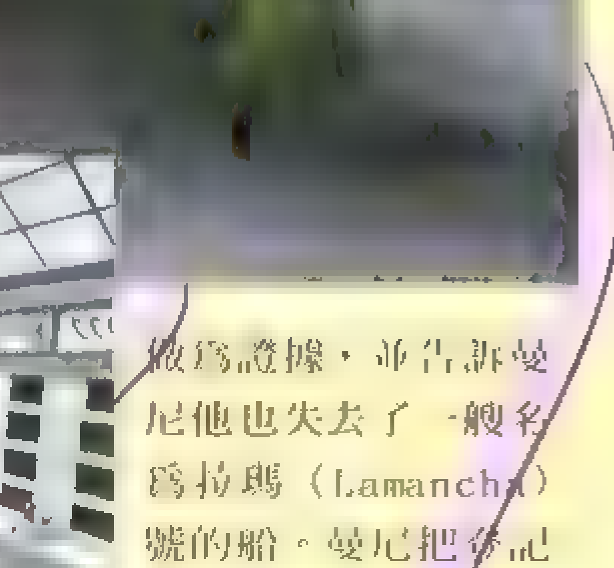


改裝好車子之後，順利通過了剛剛的障礙。不料走沒幾步，葛羅帝斯又拒絕前進啦！曼尼跳下車，往前走進入門，立刻被一群火水獺追殺！不過，不進去不行，硬著頭皮再進入，觀察一下發現他們很喜歡啃骨頭，便往左走，來到一塊小空地，曼尼拿出骨頭往上一丟，要火水獺便跟著跳下去，曼尼拿出滅火器抓準時機噴，便幹掉了這討厭的小東西。依法炮製便可以殺掉所有的火水獺，回到屋外，拿出剛剛的鑰匙打開右側的門，便大搖大擺的和葛羅帝斯開車進入啦！



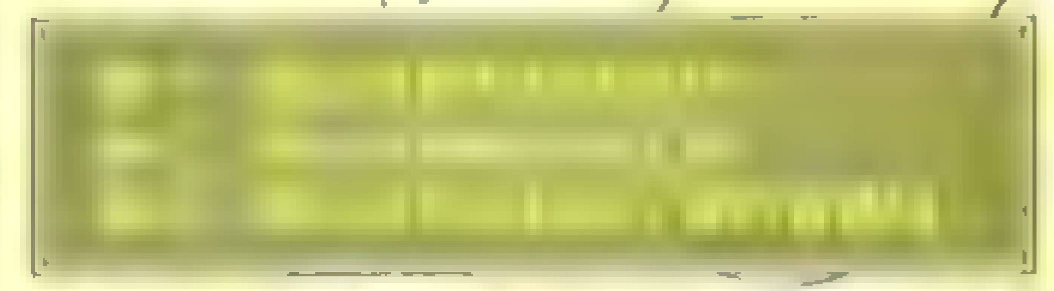


剛抵達Rubacava，為了熟悉環境曼尼到處晃一晃，不小心落水跌入河中，幸好被碼頭管理員維拉（Velasco）救起。曼尼爬上階梯，遇到了之前的客戶Celso，他告訴曼尼之所以會在這裡等候是為了要找他的妻子，並給了曼尼一張相片。曼尼答應幫他忙，便往下走，恰好遇到維拉和葛羅帝斯在聊天。把相片拿給維拉看，只聽到一聲嘆息，原來維拉在兩個月前就看到這女人和另一個男人共效于飛去了！維拉把出入登記簿交給曼尼做為證據，並告訴曼尼他也失去了一艘名為拉瑪（Lamancha）號的船。曼尼把登記簿交給Celso看，傷心的他頭也不回的離開並把工作留給很需要的曼尼。





世事難料，經過了短短一年的時間，曼尼竟然由一個不起眼的清潔工搖身一變成為一個頗具規模的酒家老闆。門房小姐路波（Lupe）叫曼尼上去一下，曼尼突然撇見上面似乎有一個女人身影酷似麥娜，便趕快往上走，來到陽台，走近一看，原來是一隻烏鴉停在瞭望鏡上。既然走過來了，就瞄一下吧！不看還好，一看發現碼頭上麥娜正和多米諾走進船艙內，曼尼趕緊追過去，跳上船，但是迎接他的卻不是麥娜的熱情擁抱而是無情的空酒瓶！被打入水的曼尼再度被維拉救起，免不了聽幾句奚落的言語。（這個地方相當重要，曼尼必須和維拉一直打屁聊天直到維拉無話可說為止，不然以後的劇情會無法進展下去！）和維拉扯了一大堆，大致上有三個重點，必須全部達成才能讓曼尼上船。



雖然千頭萬緒，但是總是要開始。（此處的地形複雜，相關位置請參閱附圖）曼尼先回到自己經營的酒館，和門房小姐打屁一番，得知她發明了新的外套搜尋系統。之後，往下走，看到烏羅蒂斯在彈鋼琴，先不理



收屍
飛船管理塔
賣貓場
老船長碼頭
Blue Casket
電梯

攻略地 Solution

★神通鬼大★



他繼續走，將一瓶含有金屬成分的酒放入口袋，走入賭場，和一位熟客恰理(Charlie)對談，將他的一台印票機放入口袋，並要求恰理幫忙做一張會員證。恰理很熟悉以物易物的道理，要求曼尼要到High Roller Club幫他取回一個裝滿偽造車票的皮箱，並因此給了曼尼一張High Roller的會員證。來到High Roller Club，並沒有發現什麼有用的東西，在廚房拿了一根滴管（turkey baster），放入口袋。來到Blue Casket夜總會，進入裡面沒人理會曼尼，[illegible]，原本要直接去左方的廚房，前方的門突然打開，看到了不該看的情節：老闆奧麗薇（Olivia）和律師尼克（Nick）正在打情罵俏，[illegible]名羅拉（Lora）突然衝出來拍下[illegible]，[illegible]立刻繞跑！



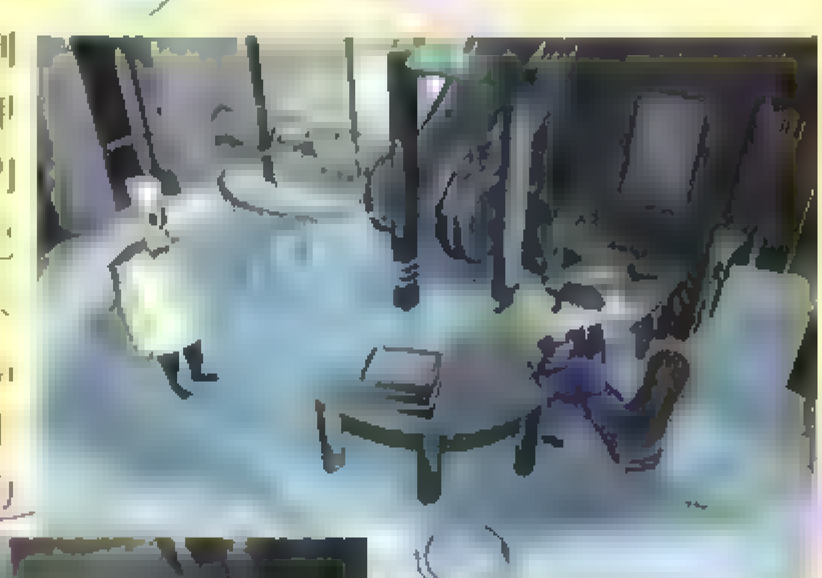
曼尼和奧麗薇寒暄幾句，看他表演了幾首蹩腳詩之後，進入左方廚房，拿出滴管吸滿了水槽中的髒水之後，便離開此地。

來到了紋身店（ScrimShaw），遇到了船員Naranja，曼尼突然想到此中劣的主意，便拿出剛剛吸滿了髒水的滴管想偷加給滴到他的杯中物裡面，但是每次都被抓到。繞道左邊的冰箱，打開冰箱，再打開冰箱裡面的抽屜上[illegible]冰箱，使讓紋身的工作人員遇到困難而引開了他們的注意力，趕快拿出滴管把髒水加入酒中，Naranja喝了之後便昏昏睡去。紋身師幫忙把他扶到床上，便跑去打電話聯絡瑪維拉此人可能會延後上船，趁機會搜了一下Naranja的身上，找到了一個船員的名牌。回到Blue Casket的樓下，搭乘左方的電梯上去出電梯後，不往上走而改往下走，便可來到收屍人Membrilo的房間。剛好裡面有兩具屍體，Membrilo正在幫他們整理儀容。曼尼和他談一談，發現他眼睛不好，靈機一動，把剛剛的名牌放入左方的死者身上，並慫恿Membrilo去找一找。但是他的眼睛實在太差，找了半天一無所獲，曼尼只好另求他法，[illegible]一定要和這位收屍人直談到沒話可說為止，不然等一下會[illegible]，還是要跑回此處。





來到飛船管理塔，守門者是曼尼的舊識卡拉（Carla），曼尼注意到他的

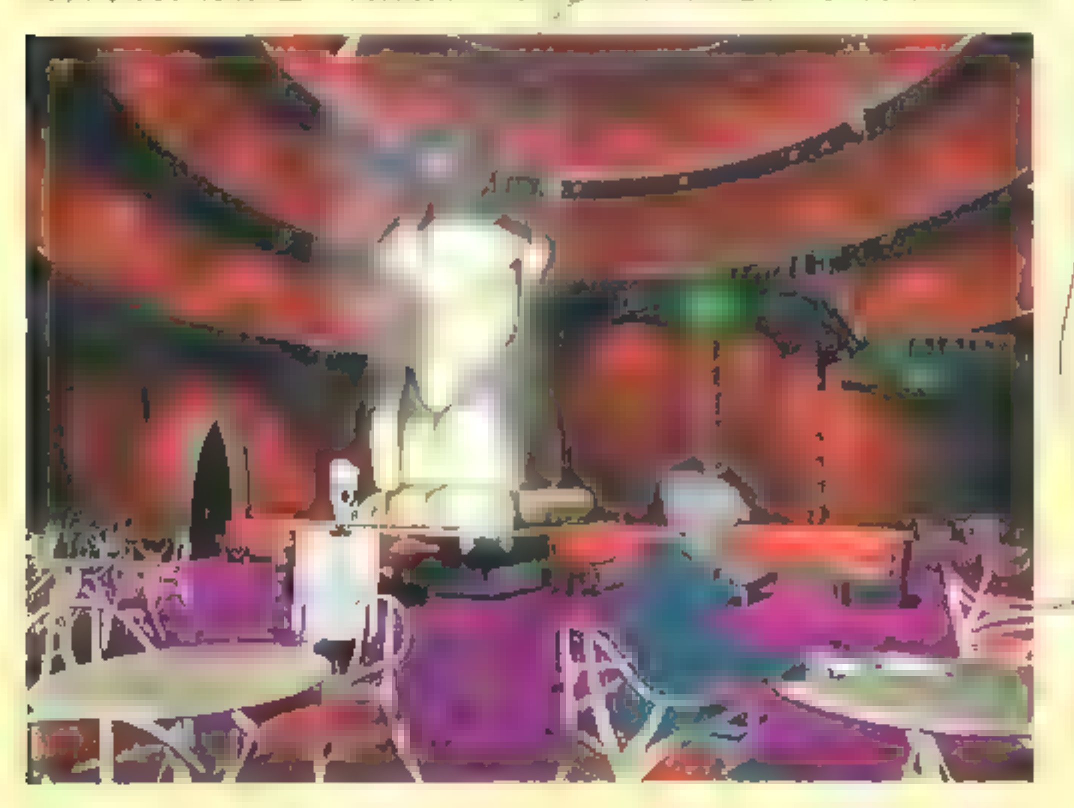


桌子上有一台金屬探測器，費盡唇舌都無法借到。先溜到旁邊，喝一口剛剛放在口袋的含有金屬成分的啤酒，讓自己體內暫時充滿金屬成分，然後故意走過金屬探測門，警報聲便大作[illegible]卡拉要求曼尼將口袋所有東西放在桌上，再度檢查一次，警報聲音依然不斷，只好依規定帶曼尼到後面房間檢查。曼尼和卡拉對談過程，

直提到金屬探測器，卡拉忍無可忍，終於一氣之下將東西往窗外一丟，結束兩人的對話。曼尼趕緊往下跑，下樓之後立刻右轉，走入沙坑上方，拿出鐮刀，到處揮一下終於找到了金屬探測器。離開之前，曼尼順手撿起了場邊的開罐器。曼尼將金屬探測器帶回去交給收屍人，終於讓他找到了無名屍身上的名牌，也成功的製造了船員死亡的假象，完成了『船員出缺』這項要求。

跑來跑去覺得有一點累，曼尼回到自己的辦公室，發現有一封薩爾瓦多寫給曼尼的信，上面主要是讚美曼尼擁有革命軍人的特質，是他的好朋友。曼尼將這封信拿到Blue Casket拿給裡面又下方那桌的客人看，果然讓他們立刻肅然起敬，曼尼乘機向他們要了一本桌上的書，大致上是鼓吹革命思想的。曼尼將此書拿到右方的碼頭工人聚集處給他們看，果然讓他們大受影響，發起罷工，但是警長立刻跑來將領導者泰瑞Terry逮捕了。

真是傷腦筋，曼尼想到了剛剛在夜總會的那個花心律師，立刻跑到俱樂部。進入俱樂部出了電梯，看到尼克正悠閒的坐在桌前。尼克不出所料的擺出高姿態，不願意幫忙，並且冷嘲熱諷一番。尼克想敬酒不吃吃罰酒，等我拿出你偷情的照片就知道我的厲害！尼克走了之後，曼尼拿起桌上尼克不小心留下來的香菸盒，發現裡面似乎有一把鑰匙，但是無論如何都拿不出來。曼尼來到飛船管理處找卡拉，告訴卡拉裡面是危險物品，卡拉一緊張立刻把煙盒放入防爆箱中，並且加以引爆，果然順利取出鑰匙。剛剛在碼頭工人聚集處似乎有看到遠

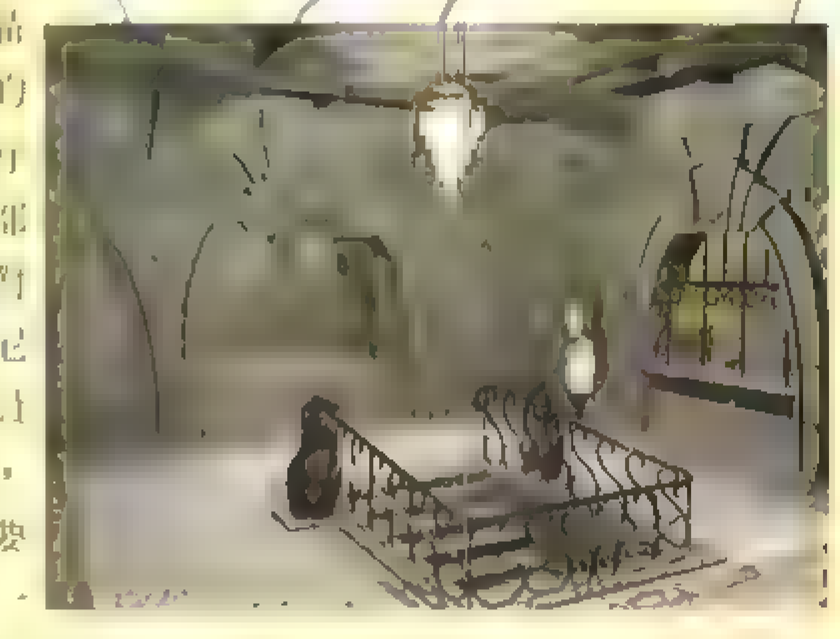


方的燈塔有人影晃動，有點可疑，便前往燈塔處一探究竟。



燈塔的門被鎖住了，拿出剛剛取得的鑰匙，果然應聲而開。上樓看，羅拉已經快斷氣了，當她按下快門的瞬間已經等於是替自己簽下了一張死亡同意書。曼尼搜了半天，只找到一張紙，上面寫了"#22 Lengua"這幾個字。曼尼突然想起門房小姐路波似乎有提到這幾個字，趕快回去找她，將紙條遞給她看，並因而找到了一個外套，裡面又有一張紙片，上面寫著"Rusty Anchor"。真是一頭霧水！

來到紋身師的店，將這張紙拿給他看，他一眼就認出這是這是他的得意作品之一，並翻查他的紀錄，又發現了另一張照片，原來是賽貓的照片，上面寫著"Marry me, Oliva!"，空中還有一艘飛艇，觀眾也都帶著貓型高帽。聰明的曼尼立刻聯想到羅拉把相片和賽貓檔案室的掉包了，以防萬一，所以趕快跑到賽貓場。

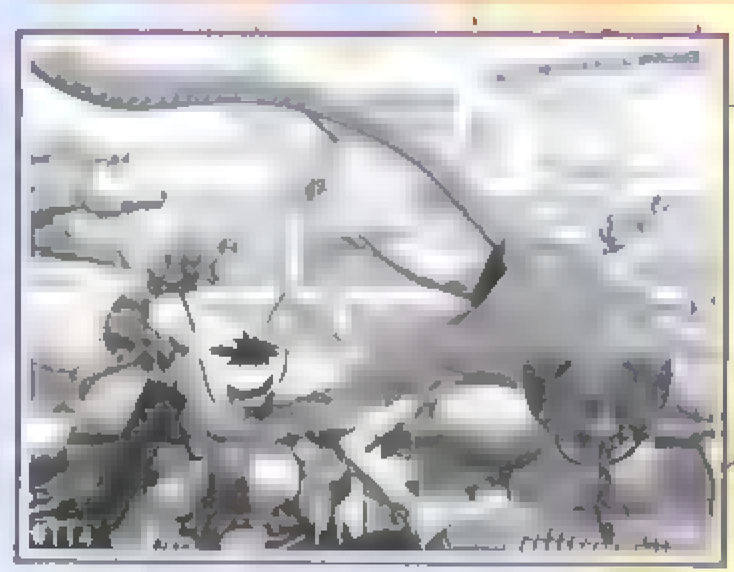


賽貓記錄室的位置剛好在俱樂部入口的對面，曼尼把管理員喊出來，但是他要求要有一張票根才可以找到相關日期時間的相片。曼尼再把剛剛的相片拿出來看，由以下三點推論出時間應該是「星期三第三週第六場」：

一、賽貓場展覽室中有一篇有關飛艇在第三週墜毀的報導。

攻略天地 Solution

★神通鬼大★



、照片中的觀眾都帶著貓型高帽，表示那天是「貓型高帽日」，也就是星期

、相片中有兩個很大的「六」字，明顯的是指第六場。



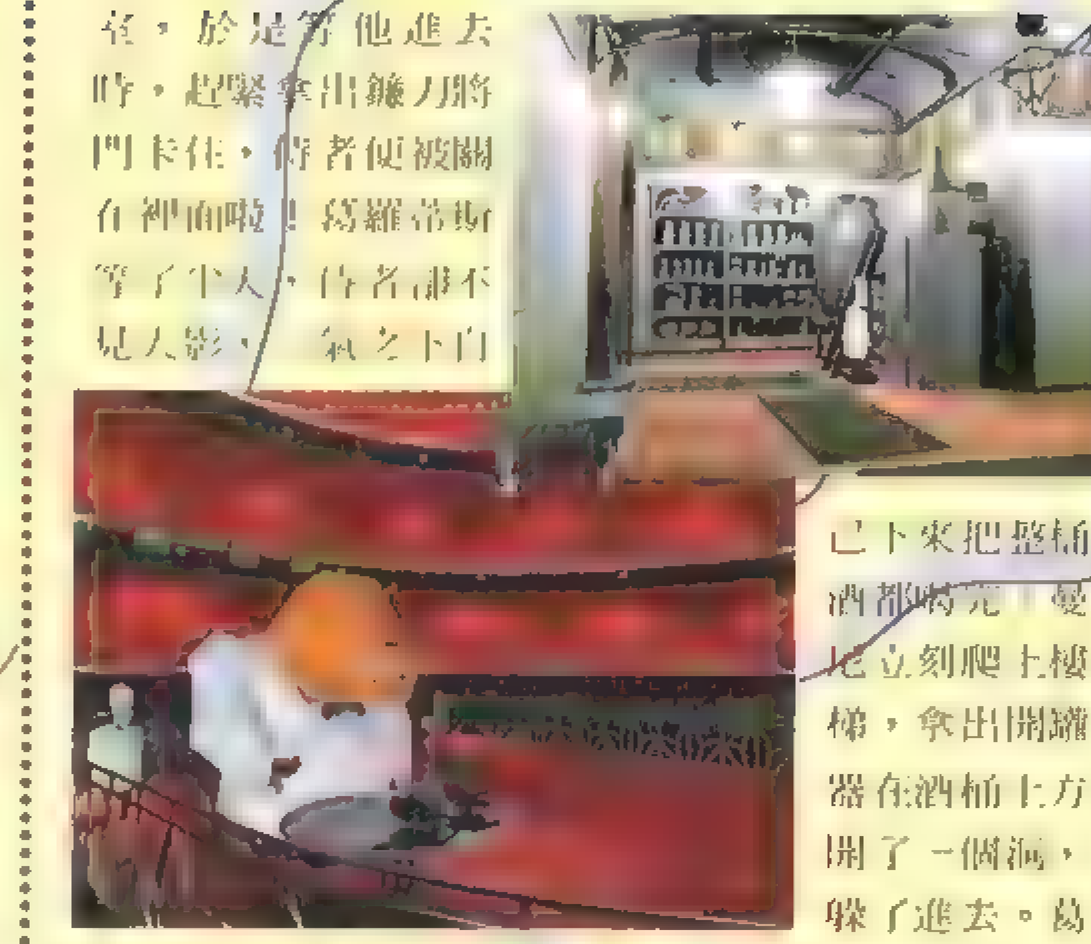
輸入正確時間於印票機之後，按右鍵移到「印出」的功能鍵印出賽票，交給管理員終於成功取得具有殺傷力的照片啦！

回到俱樂部，將照片寄給尼克看，尼克見大勢已去，便幫曼尼將泰瑞保了出來，泰瑞也順利發動罷工，曼尼便輕易取得葛羅蒂斯需要的[illegible]啦！

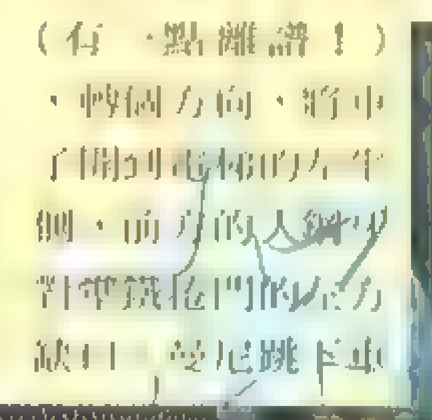
最後一個挑戰是會員證，曼尼回到俱樂部，走入廚房，發現一個綠色巨人推著含酒桶進入電梯不知道去哪裡。曼尼想進入卻一直遭受到阻擋。曼尼回到廚房，發現有一桶葡萄酒，於是打開開關，但是侍者立刻進來阻止，計策失敗。

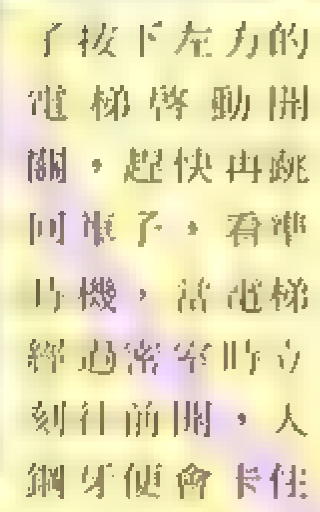


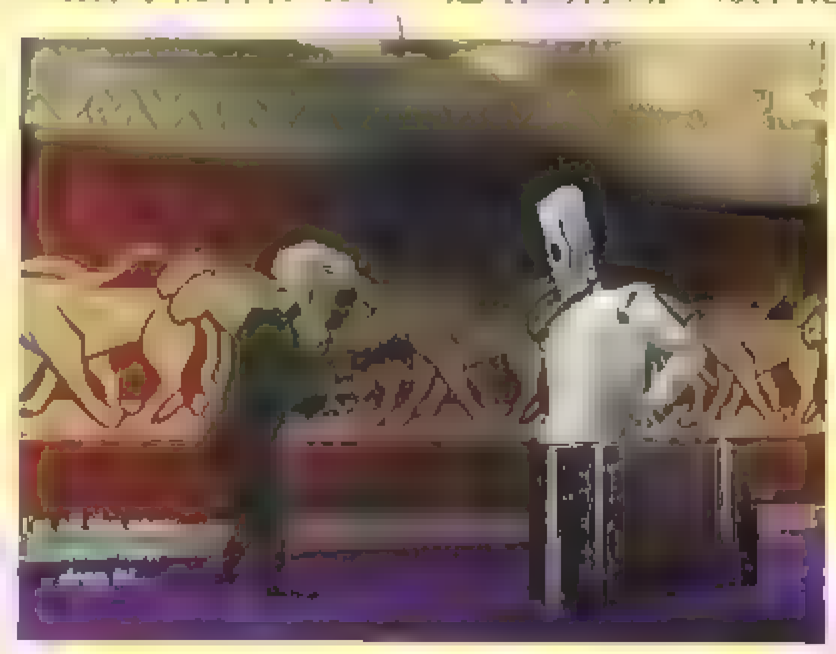
曼尼想到葛羅蒂斯正在悠閒的彈鋼琴，也不出點力，心裡有一點不舒服，於是回到自己的酒店，將貴賓卡交給葛羅蒂斯，不料他是一個賽貓迷，立刻飛奔到賽貓場大賭特賭。曼尼來到俱樂部，下電梯後立刻由左方樓梯上去，看到葛羅蒂斯正沈迷於賭局的一切變化，偶而亂吼幾聲，不過不忘偷喝一下手中的葡萄酒。曼尼觀察到他喝完時會把侍者叫來加酒，這是一個好時機。曼尼回到廚房，觀察一下，發現侍者去倒酒前會先進入餐具室，於是等他進去時，趕緊拿出鐮刀將門卡住，侍者便被關在裡面啦！葛羅蒂斯等了半天，侍者卻不見人影，一氣之下自己下來把整桶酒都喝完，曼尼立刻爬上樓梯，拿出開罐器在酒桶上方開了一個洞，躲了進去。葛羅蒂斯再度進入廚房時，聽到侍者的呼救聲，便把他放了出來，侍者被痛罵一頓之後到隔壁找綠色巨人去換酒桶，曼尼便順利混入地下室啦！



出來之後，曼尼進入電梯按下開關，發現電梯在上升過程中有經過一間密室，但是怎麼按都停不下來。回到地下室，曼尼跳上起重車，開入電梯（有一點離譜！），轉個方向，將車子開到電梯的左半側，前方的大鋼牙對準鐵捲門的左方缺口，曼尼跳下車子按下左方的電梯啓動開關，趕快再跳回車子，看準時機，當電梯經過密室時立刻往前開，大鋼牙便會卡住密室的開關。這樣還是不夠，因爲空間太小，曼尼擠不進去。曼尼來到起重車的左方，拉一下拉桿，大鋼牙便會往上舉，把空間撐開，順利進入。曼尼在裡面發現了一個手提箱，裡面全部都是九號列車的車票，曼尼心想不對，但還是趕快離開

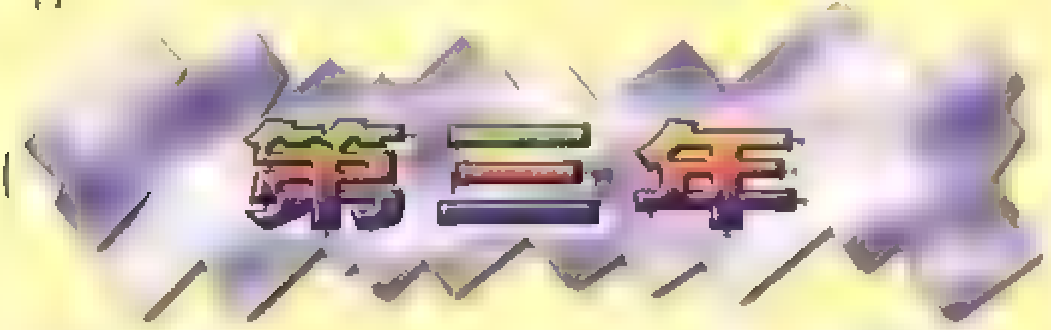






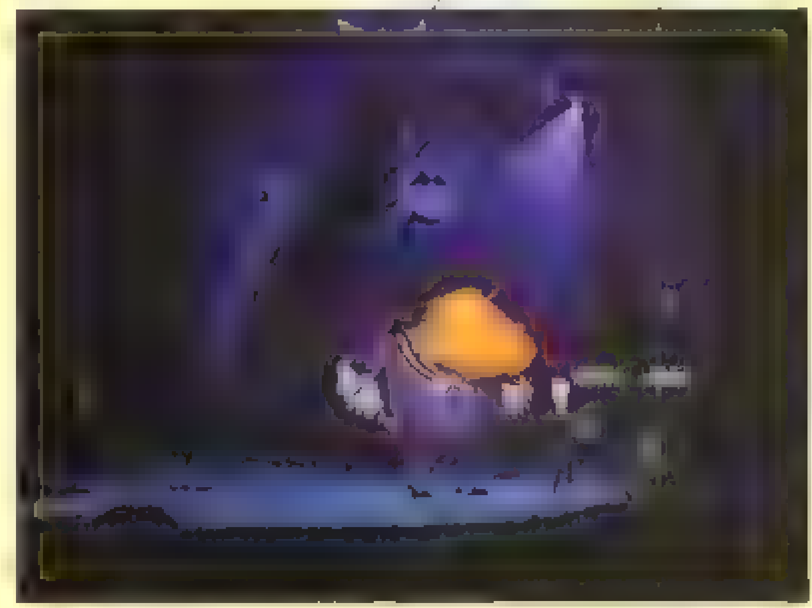
。在電梯處恰理突然衝出來，拿著一把手槍將手提箱搶走，但是也把會員卡交給了曼尼。

現在萬事具備只欠東風，葛羅蒂斯還在賽貓場樂在其中。曼尼回到自己的辦公室，打開桌上的機關，也就是他爬到今天這個地位的生財工具：作弊機！打開開關，聽到了樓下賭客的喧嘩聲。警長的桌子是最右邊的燈。曼尼等到最右邊的燈號亮時，也就是警長下注的時間，趕快按下吸磁按鍵，警長便輸得精光啦！警長一氣之下，下令關閉曼尼的酒吧，不料葛羅蒂斯的賽貓老本竟是曼尼的酒吧！失去了賭注，葛羅蒂斯也被趕了出來，終於得以成行。

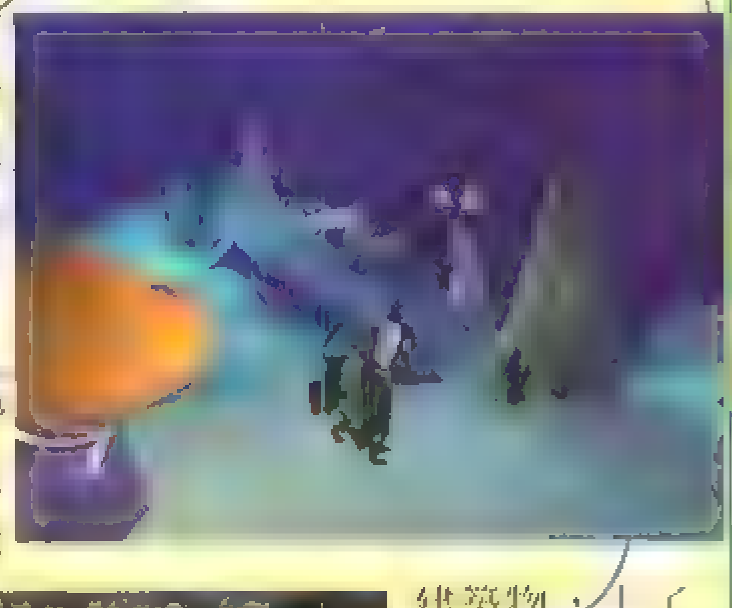


曼尼以其靈活的手腕和苦幹精神，短短一年之內又升格變成了船長。拉瑪號正要進港時，有隻信鴿飛來，警告曼尼有人混上了船要捉他，曼尼走下船艙只見屍橫遍野，爬下樓梯，冷不防敵人突然間攻擊，還好葛羅蒂斯一把把曼尼拉入機房，但兩人也困在裡面了。經過了這一年，曼尼對漁船的構造相當熟悉，左邊和右邊各有一個控制船錨升降的紅色按鈕，前方則有控制引擎推進的拉手。曼尼先把螢幕中央的引擎拉手往右拉，船身便會離開碼頭。接下來，按下右方的紅色按鈕將右方的錨放下，再將引擎拉手往左拉，船身便會往碼頭靠。按下左側的紅色按鈕，將左方的錨放下。再將引擎拉手往右拉，船身便會離開碼頭，兩側的船錨會鉤在一起。按下右邊的紅色按鈕，糾纏在一起的船錨會由右邊拉起來。拿出鐮刀，由右邊窗戶將船錨鉤向船身。按下左方的紅色按鈕，將船錨拉起，船身便會被切成兩截，最後將引擎拉手往後拉，兩人所在的一截便會往右邊大海中駛去。

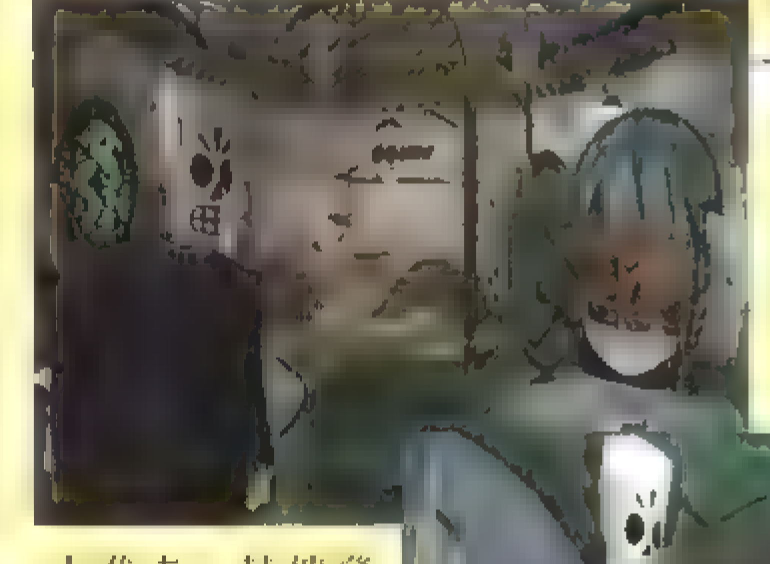
兩人雖然逃離了追殺，卻進入另一個詭異世界。膽小的葛羅蒂斯因為害怕深黑的大海中有傳說中的怪物，所以不願意離開。曼尼觀察一下，發現左上方有一點微弱的燈光，黑暗中似乎有一盞燈光緩緩的在移動著。等燈光由遠而近，才發現原來是一個怪人拿著一個燈籠在走路。曼尼走到螢幕下方中央偏左處等待，當他再度走過時，先跟他搭訕，然後趕快跑到螢幕右下方繼續搭訕，趁機伸手拉住他的燈籠，再往左一直猛拉，終於把他拉近來，而葛羅蒂斯也適時的將怪人提起來，三人往左上方的光源移動。



原來剛剛的光源是一顆珍珠，由一隻駕駛潛艇的大章魚看守著。曼尼往前上方走，發現了一塊奇怪的石頭，上面似乎纏繞著一些海洋生物，便繞著石頭走了一圈。怪人好奇也跟著走，不料卻引起了大章魚的注意而把他捲起，曼尼和葛羅蒂斯趁機進入潛艇開走。



等到潛艇停下來之後，曼尼往前走進入一棟建築物，上了電梯，出電梯後直接進入右方的通道，進入了一個有煙灰缸的房間。由另一個門再走進去，赫然發現麥妮就在裡面，兩人一言不合便吵了起來，沒多久多米諾進來了，要求曼尼



攻略秘笈 Solution

★神通鬼大★

為他工作，不料葛羅蒂斯突然走進來，說時遲那時快，多米諾按下機關，葛羅蒂斯便跌入了陷阱，曼尼也被擊昏了。曼尼醒過來時發現自己在一個房間中，有一個籠子關了兩個小天使，曼尼和他們聊聊，得到了一隻小槌子。曼尼走到麥姬的辦公室和她商量，希望兩人一起逃走，麥姬要求曼尼拿一把槍給他，不然得不到她的信任。曼尼身上並沒有槍，只好再想辦法了。曼尼看到麥姬在抽煙，便也助興一下，故意趁麥姬不注意時把煙灰缸轉到自己的方向，如此一來當麥姬準備把煙灰彈入煙灰缸時便會落空，而彈入自己的絲襪，將絲襪燒了一個洞。麥姬罵了幾句，便把絲襪脫下來丟入旁邊的垃圾桶。曼尼趁機撿起絲襪放入口袋中。走出建築物，往左邊走，曼尼看到了一大堆被大章魚抓來的工人，剛剛在海底世界遇到的怪人也在裡面。曼尼和他聊了一下，發現他有手槍，但是依然要用以物易物的方式來進行。曼尼見他一臉好色的樣子，便拿出麥姬的絲襪來交換，果然順利成交。曼尼看怪人的電鑽不太順手，發出很大的噪音，便用小槌子和他交換。回到麥姬的辦公室，將手槍交給麥姬，不料麥姬卻拿起槍押著曼尼去找多米諾，原來她還是認定曼尼是多米諾的爪牙，這個計策當然無效，麥姬被關入電梯出口處的倉庫。

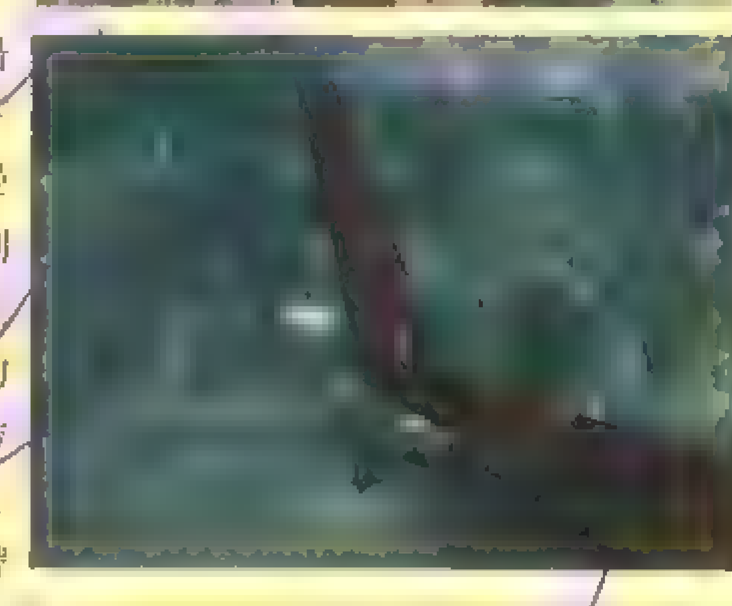
曼尼來到倉庫門外，觀察一下發現要打開並不容易，但是鎖的基本原理應該差不多，曼尼調整左方的四個小鎖片讓鎖片右方可以出現最大空隙（以順時鐘方向旋轉可以



依序由下向上帶動四片鎖片，當第四片鎖片到達定位時，改用逆時針方向調整第一片鎖片，如此依樣畫葫蘆便可以完成）。調整好後，曼尼拿出鐮刀，插入缺口中（如果調整錯誤，鐮刀會放不進去），按下左方的把手，大門終於打開啦！進入倉庫中，沒有看到麥姬的蹤影。把大門關上，用鐮刀按下含黃色的開關，突然打開一個密門，麥姬原來被關在裡面。由於門又關上了，必須要另尋出路。兩人往密門內的房間走去，發現到許多箱的車票，奇怪的是這些車票都是死的，不會去找他們的主人。曼尼晃了半天找不到出路，一氣之下拿出鐮刀亂揮，不小心劃到天花板上的噴水孔，把髒東西清掉了，打開噴水開關，便噴出水來。噴了半天好像水也積不起來，曼尼關上了噴水開關，發現房間中央的水消退得比較快，心想大概有機關，便從隔壁把那把重得要命的大斧頭拖過來，對準剛剛的位置敲下去，果然把磁磚打碎弄出了一條通路，兩人趕緊進入。

出口是一個沙灘，兩人協議好由曼尼去找離開的船。曼尼往左下方走，繼續往北方走，爬上大之後，向右走爬上一台大吊車，按下左右鍵開動吊車，先開到南端，跳下吊車。沿著運輸帶往下走，曼尼找到了正在修船的葛羅蒂斯。（運輸帶的左方有一根拉桿可以調整運輸帶的方向







要把船拖上去，光靠人力是不夠的。曼尼順著原路回到吊車，將吊車開回北方。先把起重機頭放下沙

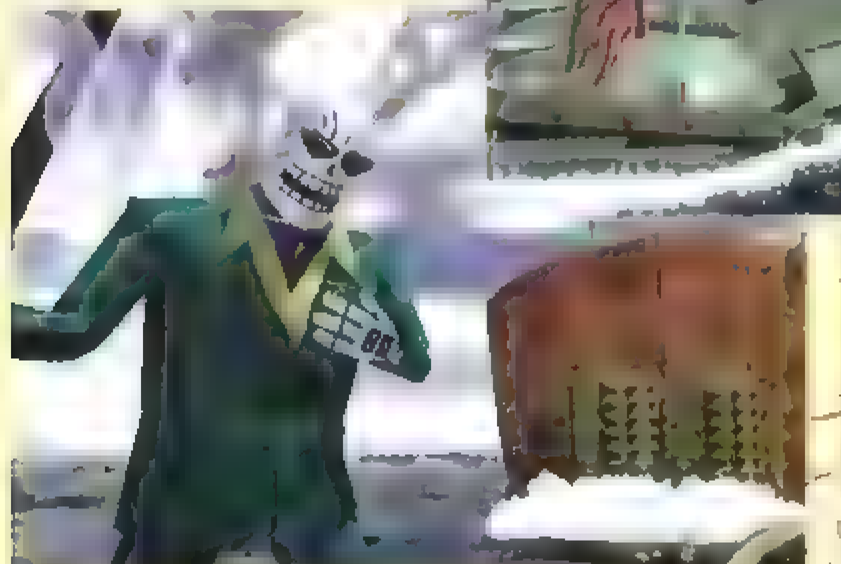




灘，然後離開吊車走回沙灘，拿出電鑽將起重機頭和鏈條分開，再將吊車開回南端，將鐵鍊放下，跳下吊車，確定輸送帶的方向往下，等到鏈條到達船的位置時，調整輸送帶的位置往上，等到堆積好，再度調整輸送帶位置成為往下，鉤住船身後，再回到吊車上往上拉，就大功告成啦！

為了避免航行在大海中遭遇到一些不必要的障礙例如珊瑚或水母，曼尼回到吊車上放下鐵鍊，再放入絞碎機內，將鐵鍊拉回來，便可以把絞碎機拖出來。葛羅蒂斯把絞碎機裝置到船身上，終於順利離開海灘。

多米諾無意間往窗外一看，發現一縷清煙，趕快駕著章魚潛艇追殺過來，和曼

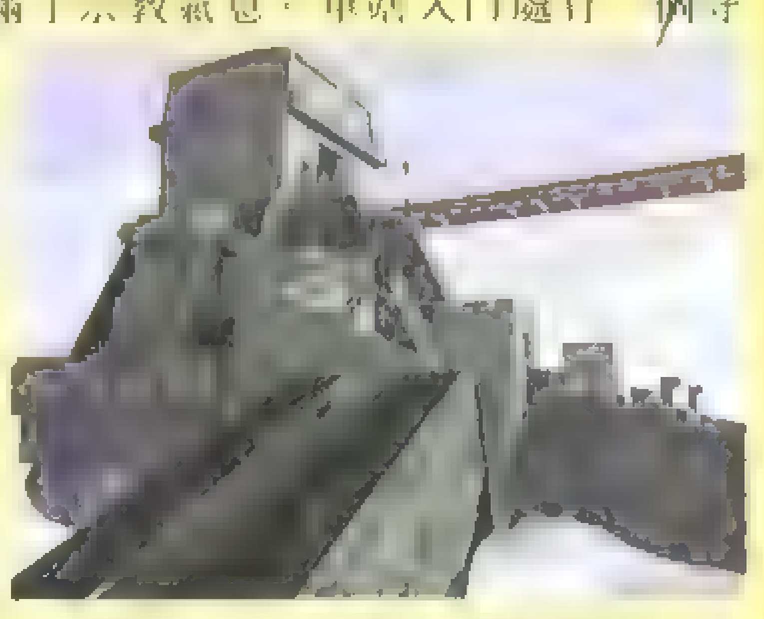


尼展開鐮刀大戰。砍了半天無法獲勝，曼尼往後退，舉起鐮刀對準章魚的大眼睛刺下去，把章魚嚇跑啦！多米諾占了上風，舉起大鐮刀準備了結曼尼，突然拉瑪號趕到，將多米諾捲入絞碎機，兩個小天使也及時拉起曼尼。



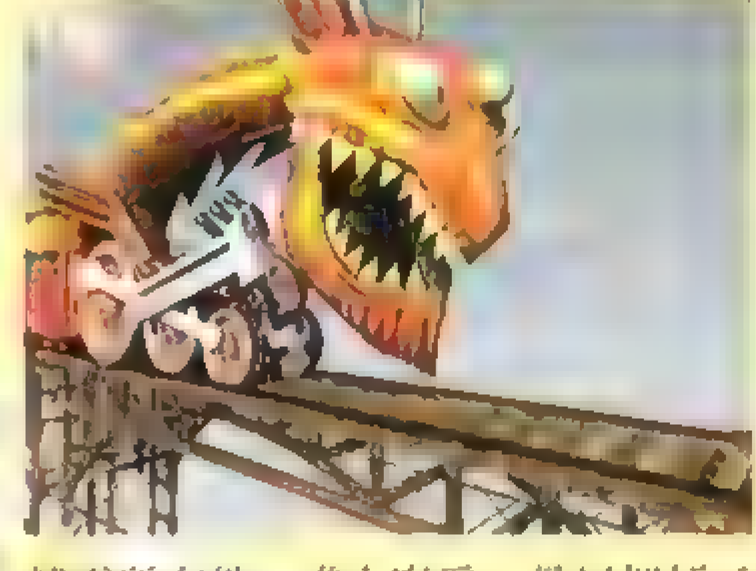
第四年

曼尼和大夥一路長途跋涉來到了一座大車站，整個建築充滿了宗教氣息。車站入口處有一個守衛，檢查進入者的車票。葛羅蒂斯真是中看不中用，一陣暈眩便跌了下去。曼尼走下台階，在車站的正下方找到了他，原來是因為太久沒有駕駛飛船或快艇，精力衰竭啦！旁邊有幾個小精靈告訴曼尼，如果能找到油料便可以把纜車改裝成火箭。



曼尼到處晃晃，來到山腳下，發現一具大棺材，打開之後，跳出來的是以前的客戶Bruno。Bruno罵了幾句，將一個裝有泡棉的杯子丟給曼尼，便轉身離去。曼尼想起多年前的發現，就是泡棉和滅火器混合會產生強力的燃料。走回剛剛小精靈所在地，進入廚房，曼尼把杯子放上杯架，從抽屜裡拿出一條碎布，到廚房外的廢油桶中潤泡一下，再將碎布放入廚房裡的烤麵包機，引起了小火災。火花噴到了旁邊的泡棉加滅火器，產生了強大的爆炸力。





乘著纜車快到達Rubacavall時，三人因為葛羅蒂斯的晃動而落入水中。游上了碼頭，走上前方的鐵軌道便看到了之前搭載兩人出生入死的火車子。不料



神通鬼大完全攻略

攻略秘笈 Solution

★神通鬼大★

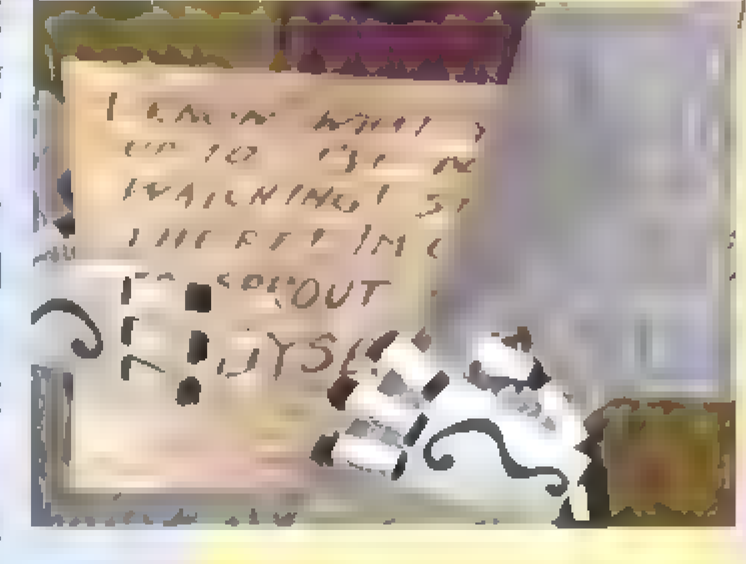
多米諾已經先一步裝上炸藥並布置了骨牌陣，無法接近船中。曼尼先到紋身店，從右方牆上的櫃子中拿了一罐液態氮氣。回到碼頭遇到了維拉，告訴他拉瑪號已經尋回，維拉便迫不及待的離開了。曼尼拿起桌上的瓶中船，來到了Blue Casket夜總會的廚房，用瓶子裝滿了其中的烈酒。離開之前遇到了奧麗薇，她要曼尼臨行前找她，願盡一己之力來幫忙。

曼尼回到大車停放處，將烈酒拿給葛羅吉斯喝，他意猶未盡又衝到夜總會喝個痛快，不料吉令得不多，不知道病從口入，沒多久就吐了一地。嘗試和他交談，由於葛羅吉斯喝得太多，吐出來的東西把所有的骨牌都浸泡在其中。曼尼拿出液態氮氣倒入，讓液體全部凝固。終於解決了惱人的小骨牌，曼尼走進去，先把炸彈拆除，再把引線拉掉，大家再度出發。



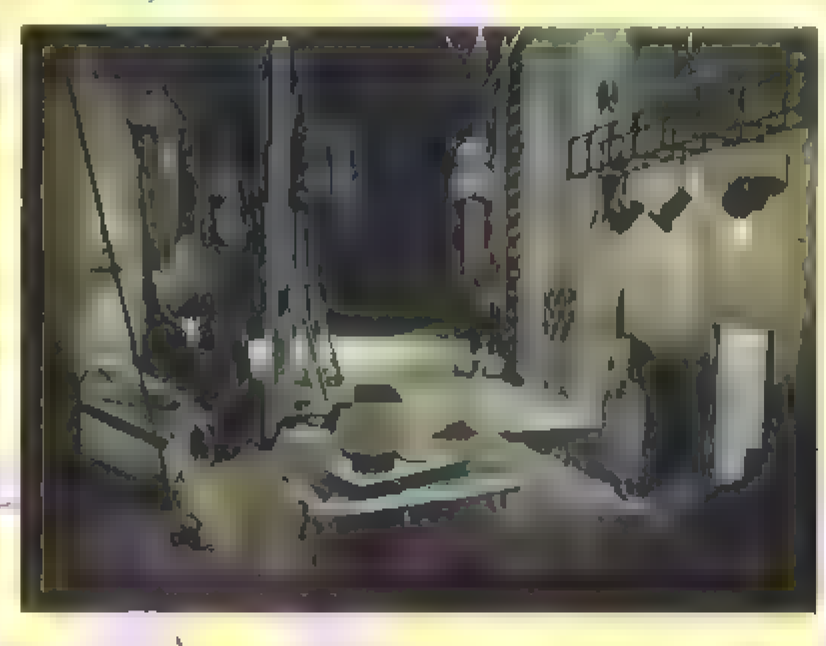
來到了目的地，立刻被帶到薩爾瓦多的總部，經過了一番血腥的殺戮之後，薩爾瓦多帶著奧麗薇離開，曼尼撿起門口垃圾桶內的照片，看了一下，再研究一下螢幕上的畫面，決定找花匠幫忙。將身上的威脅信交給他了，輾轉被花匠看到，嚇得他立刻收拾細軟落荒而逃，在途中打破了一瓶發芽劑。曼尼從地上的屍體拿下一段骨頭，和麥姬協調好兩人在賭場碰面。





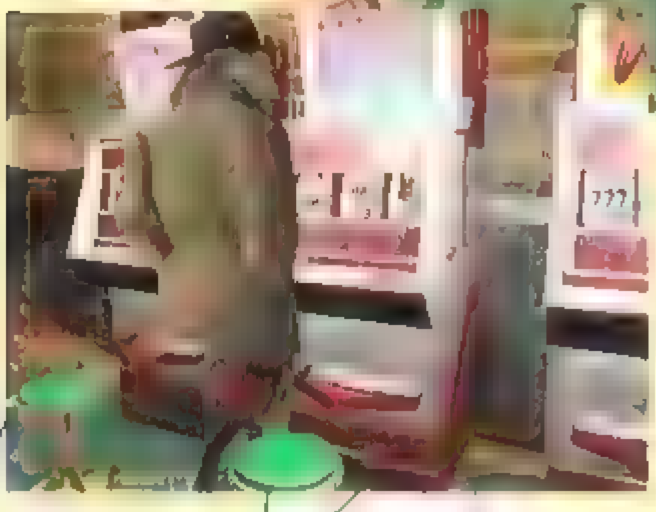
進入下水道後，爬上右方的梯子，進入走道，右方便是賭場的入口，先往前走到底，再度爬上梯子來到一個後台，有兩個演員在聊天。進入兩個演員旁邊的升降梯，爬上去之後，轉身看到一台研磨機。先拿出手骨放入研磨機，再拿起來放入衣袋中。回到葛羅吉斯所在處（如果剛剛沒有拿到升降梯遙控器的話）向他要升降梯遙控器，並且將剛剛的手骨加上研磨器的組合拿出來，使用在地上的發亮處，便可以一路追蹤到花匠的逃逸路線（大致上是東北、南方、東北），追到了一間花店前方，突然跳出一隻大怪獸。曼尼用遙控器先將車子升高，然後往前開把怪物逼退，到了左方有架子的路上，往左跳到架子上，然後往前快跑由梯子往下爬，趁怪物轉身時，使用遙控器將車子放低，便把怪物夾住。這時進入花店，發現花匠已經胡言亂語了，拿出鐮刀，把門上方的膠帶弄掉，走出屋外再進來，門鈴一響，花匠便回神啦！曼尼也順利得向他拿到一瓶發芽劑和一把槍。

要進入賭場前必須先做一些準備動作，曼尼回到剛剛有兩個人聊天的後台，拿起下方的熱咖啡，再從兩人身旁的樓梯爬上去，往下一倒，將兩人嚇跑啦！於是曼尼順著右方入口進入，順利被錄用而弄個人花臉出來。



回到走道由右方的入口進入賭場，先進入廁所看看有啥好康的。（這地方程式設定有問題，如果不進入廁所，等一下的猜謎遊戲便無法進行）然後一路走道電梯前，又是一個醜八怪在看守，守衛因為曼尼的衣服而狗眼看人低，不讓曼尼搭乘電梯。曼尼轉身往下一看，看到了麥姬正在應付那個老恰理。恰理的左方有一個穿風衣的神秘客，曼尼先和神秘客談一談，發現原來他也是薩爾瓦多的特務



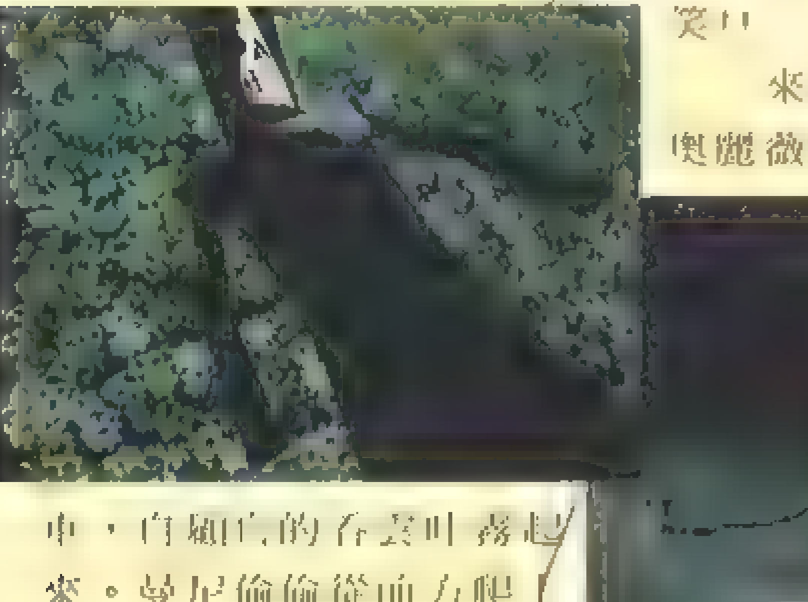


然後轉身和麥娜談，麥娜把被單覆蓋在老恰理的身上，當老恰理以為兩人在玩遊戲時，趕快轉身叫那個特務對他的吃角子老虎機器動一下手腳，等到老恰理再回到賭戲台，發現自己獲得了最高獎項，高興得捧著大堆銅板離開。曼尼進入剛剛的廁所換上西裝，再回到守衛面前，跟守衛搭訕，守衛開始問他一些怪問題（請拿出一根筆和一張紙，把下螢幕上出現的數字，答案就是最後出現的數字），但是聰明的曼尼發現女人廁的守衛只不過從身後的螢幕上偷看取個答案再出題目，便輕易過關，進入電梯。

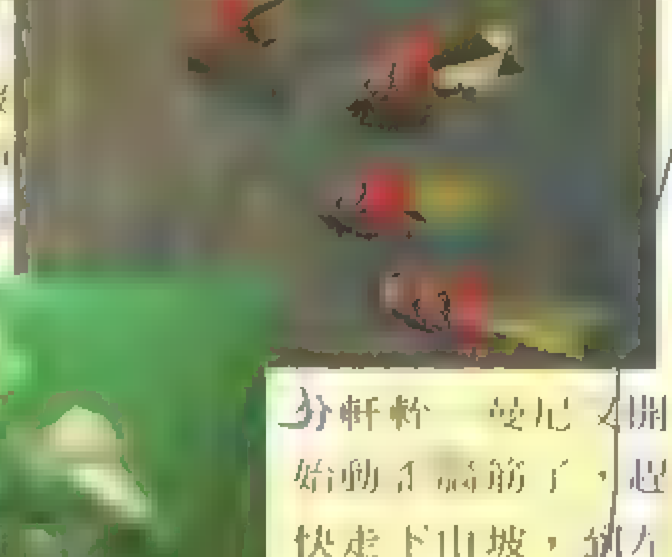


經過一場混亂，勒曼斯逃到屋外，本來想利用霓虹燈大招牌逃到對面大樓，不料慘死。曼尼先往左方走再往右方走，仔細觀察到了一個裂縫，拿出骨頭灑一些粉到裂縫處，再倒入一些發芽劑，於是長出許多枝芽將招牌撐倒，曼尼順利的到隔壁建築物去取回裝滿車票的箱子。

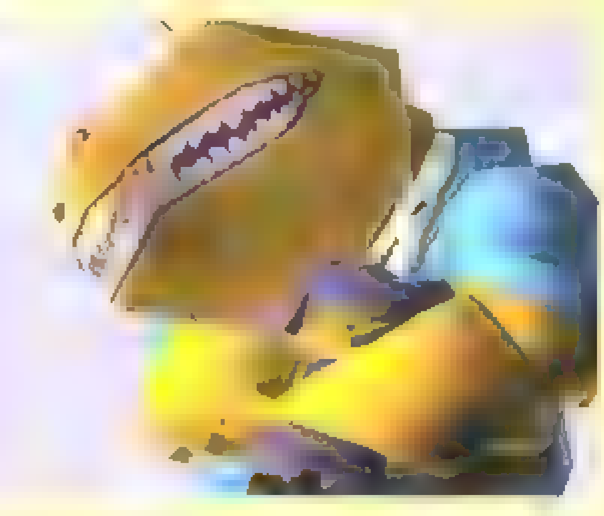
曼尼和麥娜打扮成兩個小天使來到車站搭上快車，不料凌空飛下一隻大烏鴉，攻擊麥娜，麥娜把箱子丟給曼尼，結果不幸砸到曼尼的頭，幸好奧麗薇立刻趕到把曼尼救起。曼尼感激之餘，回頭一看卻大吃一驚，原來薩爾瓦多的頭正在後座對著他微笑！！



來到山腳下，奧麗薇把曼尼趕下車，自顧自的吞雲吐霧起來。曼尼偷偷從前方爬上山坡，看到了溫室，推門進入，兩人一言不合，曼尼差點又成為槍下亡魂，趕快拿出液態氮氣到往自己身上，才保住了一條小命。溜回去，回到車旁，發現奧麗薇在車後雙眼發紅的數著車票，曼尼偷溜進後車座，薩爾瓦多告訴曼尼後車箱有一把槍，打開的鑰匙在他身上，而他的身體則被埋在溫室的後方。曼尼被奧麗薇發現拖出，薩爾瓦多吞下發芽劑並咬了奧麗薇一口同歸於盡。曼尼到車後打開箱子，突然有一張車票飛出掉落於薩爾瓦多身上，應該就是屬於他的吧，可以加以利用幫忙找尋薩爾瓦多的身體。撿起車票走到溫室後方，到了某個定點車票便會飄下地面，曼尼拿出大鏟子一挖，果然找到了薩爾瓦多的身體。搜了一下找到了鑰匙，到後車箱打開找到了手槍，拿著大手槍，曼尼吸了一口氣準備進行最後大決戰結束遊戲，哈哈！



曼尼來到溫室右方的玻璃窗，對薩爾瓦多放了幾記冷槍，但沒打中，兩人一陣激烈槍戰依然不分軒輊。曼尼又開始動了腦筋了，趕快走下山坡，到右方的儲水槽，拿出發芽劑射入（就是那把有一朵花的記號的手槍），發芽劑順著水流來到溫室的灑水器，聽到一聲慘叫，曼尼回到溫室門口，打開大門，勒曼斯的屍體便倒了出來。



事情就這樣結束了嗎？沒有人知道。

攻略特區 Solution

★初 戀★

「對！就是那邊的燈光照過來一點！」

嗨！大家好！今天奉命到這裏講解追美眉的技巧，所以大家的眼睛可要放亮一點，緊跟著解說，不要放過任何一個細節，才可以攻無不克、戰無不勝……。那麼現在先來解說一些基本規則吧！

初戀 征服情海寶典



基本講座

在這裏即將公佈的是一些遊戲上的基本設定及須知，想要追到各位看上的女孩，可別忘了多研究一下。



10：大友千秋、伊達櫻、松平葉子、前田麗香、毛利麻美、島津繪里

20：織田夏澄、武田雪繪、真田春菜、齊藤綾



配上血型方面的基本數值+10：

A型：織田夏澄、平松葉子、島津繪里

B型：伊達櫻

O型：武田雪惠、真田春菜、齊藤

AB型：大友千秋、前田麗香

由於這會影響主角在遊戲一開始的各項能力值，所以也是個不可小覷的項目，若想要在一開始就比別人輕鬆，可得張大眼睛囉！



父親職業	母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
上班族	家庭主婦	10	10	10	10	10000
上班族	社長	10	10	10	10	16000
上班族	自營業	10	10	10	10	12000
上班族	記者	10	10	10	10	14000
上班族	演員	10	10	10	10	11700
上班族	打工	10	10	10	10	10900
上班族	護士	10	10	10	10	13000
上班族	漫畫家	10	10	10	10	11600

父親職業：社長

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	10	5	5	5	10000
社長	10	0	0	0	16000
自營業	10	0	0	10	12000
記者	10	10	10	10	14000
演員	10	10	0	10	12000
打工	10	0	10	5	11800
護士	10	0	10	10	13000
漫畫家	10	10	0	10	10400

父親職業：自營業

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	10	5	20	5	10000
社長	10	0	20	0	16000
自營業	10	0	20	10	12000
記者	10	10	20	0	14000
演員	10	10	20	10	11800
打工	10	0	20	5	11000
護士	10	0	20	0	13000
漫畫家	10	0	20	0	15700

父親職業：運動選手

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	5	20	10	5	10000
社長	0	20	10	0	16000
自營業	10	20	10	10	12000
記者	0	20	10	0	14000
演員	0	20	10	10	13300
打工	5	20	10	5	12800
護士	10	20	10	0	13000
漫畫家	5	20	10	0	10200

父親職業：記者

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	20	10	5	5	10000
社長	20	10	0	0	16000
自營業	20	10	0	10	12000
記者	20	10	10	0	14000
演員	20	10	0	10	11800
打工	20	10	0	5	11000
護士	20	10	10	0	13000
漫畫家	20	10	10	10	15700

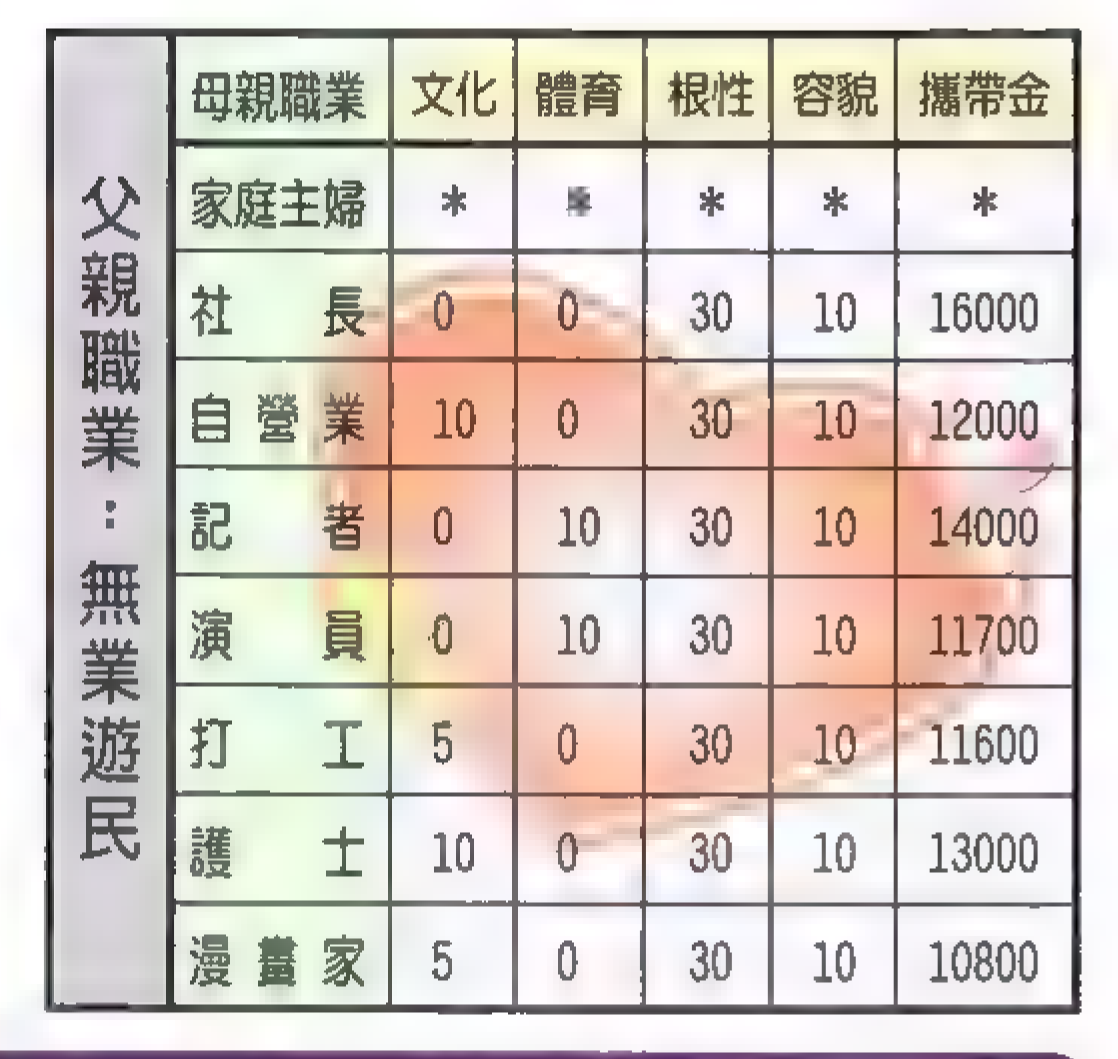
父親職業：演員

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	5	10	5	20	10000
社長	0	10	0	20	16000
自營業	10	10	0	20	12000
記者	0	10	10	20	14000
演員	0	10	0	20	11900
打工	5	10	0	20	10600
護士	10	10	10	20	13000
漫畫家	5	10	10	20	10400

父親職業：醫生

母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	20	5	5	10	10000
社長	20	0	0	10	16000
自營業	20	0	0	10	12000
記者	20	10	10	10	14000
演員	20	10	0	10	13100
打工	20	0	0	10	11400
護士	20	0	10	10	13000
漫畫家	20	0	10	10	11600

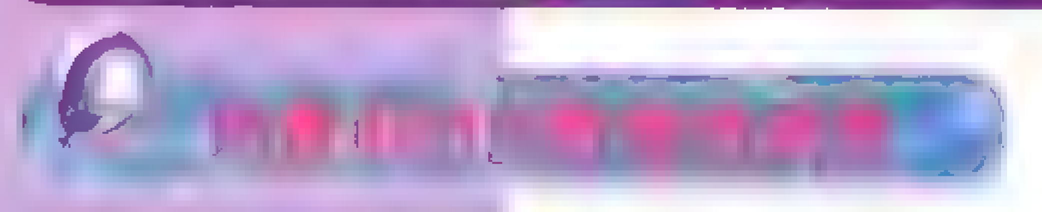




母親職業	文化	體育	根性	容貌	攜帶金
家庭主婦	*	*	*	*	*
社長	0	0	30	10	16000
自營業	10	0	30	10	12000
記者	0	10	30	10	14000
演員	0	10	30	10	11700
打工	5	0	30	10	11600
護士	10	0	30	10	13000
漫畫家	5	0	30	10	10800

父親職業：無業遊民

●附註說明：父親的職業若是無業遊民，而母親又是家庭主婦的話，生活家計將會陷入困境，因此會造成還沒有開始遊戲就結束的狀況，所以不想提早結束的人，就不要選吧！



在遊戲裏各項數值的變化，會影響到女主角們對男主角的態度，同時也會決定某些女主角的出場與否哦！

文化：數值變化0～300，是顯示主角的文學能力，而當這個能力被大幅提升的時候，將可以在期末考及社團裏大顯身手。

體育：數值變化0～300，不用說就是主角的運動能力，而當這個能被大幅提升的時候，在運動方面的表現將可獲得最好的成績。

根性：數值變化0～300，這個數值是精神力的變化，將決定眾人對主角的看法及做事態度。

容貌：數值變化0～300，這個數值決定的當然是主角本身的容姿方面，數值愈高，會被人稱讚帥氣，但這可並不代表受歡迎之意哦。

體力：數值變化0～200，這個數值在降低的時候，便代表著主角必須做適量休息了，而理想的體力數值，至少維持在100左右較好。

攜帶金：就是主角的零用錢，而來源當然就是打工，大部份則花費在主角與美眉的約會中，或者是跟今井幸子購買情報。

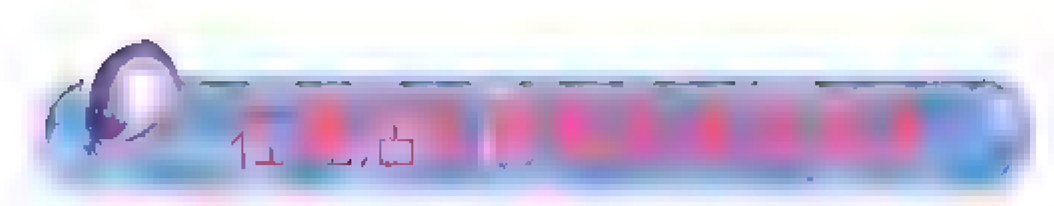
社團活動的經驗值：這是一個隱藏的數值，是有關加入社團活動的熟練度，將影響到文化祭及全國大賽的成果，每個禮拜天的時候，主角雖然可以加入新的社團，但是其數值將會被歸零而從新計算。

想增加那一項能力，要用那一個項目，這裏皆一目了然。

目標	文化	體育	根性	容貌	體力	攜帶金
[illegible]	KK	D	K	D	D	
[illegible]	KKK	DD	KKK	DD	DDD	
[illegible]	D	KK	K	D	D	
[illegible]	DD	KKK	KKK	D	DDD	
[illegible]	KK	D	D	K	D	———
[illegible]	KKK	DD	DD	KKK	DDD	
[illegible]	D	KK	D	K	D	———
[illegible]	DD	KKK	DD	KKK	DDD	
[illegible]	D	D	D	D	KKK	—
[illegible]	D	D	D	KK	DDD	K

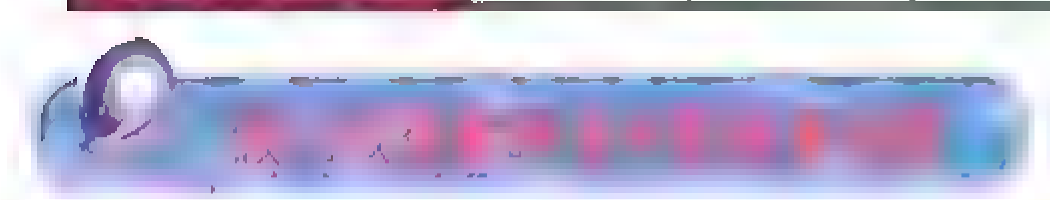


K:代表[illegible]，數量愈多，屬性上升愈多
D:代表▽，數量愈多，屬性下降愈多



各個社團活動對主角影響數值變化如下。另外，選擇和想追的女主角同一個社團，也不失一個可以和她培養感情的好方法。

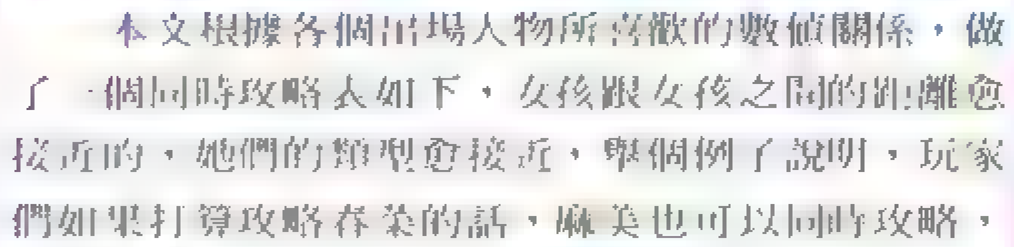
社團名稱	文化	體育	根性	容貌	體力	社團	攜帶金
籃球部	D	KK	K	D	DD	KK	—
游泳部	D	KK	K	D	DD	KK	—
排球部	D	KK	K	D	DD	KK	—
體操部	D	KK	K	D	DD	KK	—
網球部	D	KK	K	D	DD	KK	—
料理部	KK	D	D	K	DD	KK	—
音樂部	D	D	D	KKK	DD	KK	—
啦啦隊	DD	K	KKK	DD	DD	KK	—
美術部	KK	D	D	K	DD	KK	—
學生會	KK	D	K	D	DD	KK	—



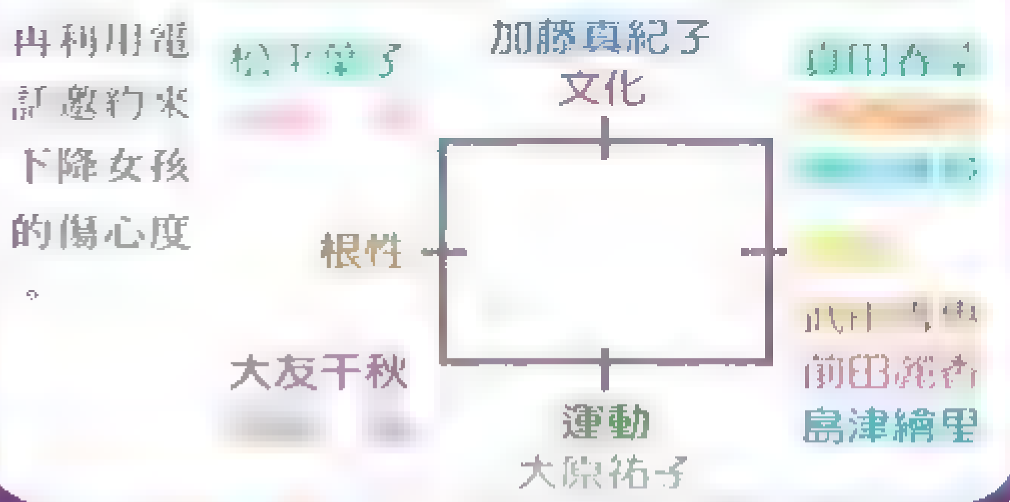
命令	文化	體育	根性	容貌	體力	社團	攜帶金
[illegible]	KK	D	—	—	D	—	—
[illegible]	D	KK	—	—	D	—	—
[illegible]	- -	—	—	—	—	—	? ? ?
[illegible]	—	—	—	KKK	DD	—	K
[illegible]	—	—	—	—	KKK	—	—

寫情書也有對應的情況，女方的戀愛度約40左右，就可以打電話邀約對方出門約會，但是需要注意一點，當女方的戀愛度超過60點以上，雙方若是不常碰面的話，傷心值就會增加。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	很好	好	不好
[illegible]	好	很好	好
[illegible]	不好	不好	很好



本文根據各個出場人物所喜歡的數值關係，做了一個同時攻略表如下，女孩跟女孩之間的距離愈接近的，她們的類型愈接近，舉個例子說明，玩家們如果打算攻略春菜的話，麻美也可以同時攻略，再利用電話邀約來下降女孩的傷心度。





[illegible]	[illegible]
[illegible]	就是女方對主角減少的感情，尤其是戀愛進行度在60以上的女孩，談話次數少或給錯信都會讓傷心度增加。
[illegible]	[illegible]
[illegible]	這是遊戲的一個隱藏相性，主要是依照主角的目標來決定。

在遊戲裏，新聞社的今井幸子將提供給主角重要的戀愛情報，而這個重要的情報就必須花攜帶金跟她買。其選項有兩個其中，我的批評必須花費1000元，個人情報則是2000元。不用說，購買其情報的攜帶金，就是來自各位辛勤的打工啦！



進階講座

接下來就要進入重頭戲了，那就是各女子的徹底攻略，想要好好捉住她們的心，就趕快再接再厲吧！



織田夏澄

由於她第一年的情人節時就會轉學，因此她並不適合同時攻略，不過玩家們可以利用她初期設定值來取得些許優勢，並且不斷地寫信和對話來攻略，當然，主角本身的數值提升也要注意

理想的行動目標

喜歡的類型	文化＋軟派	[illegible]	運動＋硬派



理想能力數值

[illegible]	文化	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	25	20	20	30
2	60	40	50	70
3	90	60	70	100

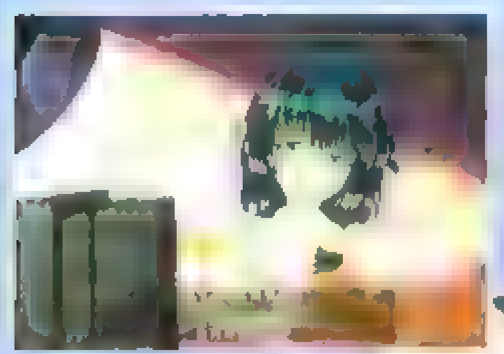
喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
二年級教室(第一年)	小公園
圖書室(第一年)	大公園
職員室(第一年)	家庭餐廳
屋上(第一年)	商店街

不定期事件表

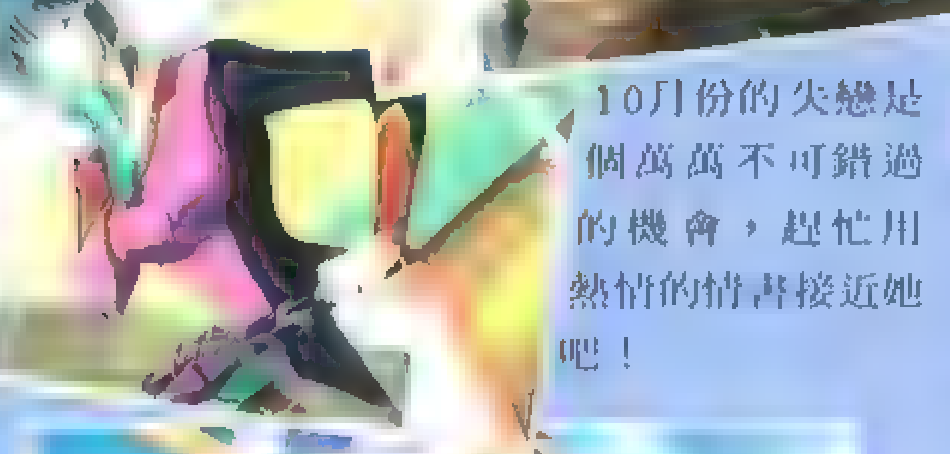
事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.4.5～5.31的假日	30	LV1	兩人一起去逛街
1997.6.1～6.30的平日	40	LV1	在料理社接受招待
1997.7.1～7.24的平日	50	LV1	在屋上一起吃夏澄準備的便當
1997.9.1～9.30的平日	60	LV2	放學時一起回家
1997.9.1～9.30的平日	65	LV2	放學時，救了差一點撞到的夏澄
1997.10.1～10.31的假日	80	LV2	在遊樂園約會
1997.11.1～11.30的假日	90	LV2	夜晚在公園發現夏澄
1997.12.1～12.24的平日	100	LV2	雨中兩人相偕回家
1998.1.9～1.31的平日	110	LV3	一起受困在學校屋上
1998.2.9～2.28的平日	120	LV3	在機場告白

武田雪惠



由於她是三年級的學姐，因此只有一年的時間可以攻略她，而且她似乎只是把主角當成年幼時的弟弟，所以她





10月份的失戀是個萬萬不可錯過的機會，趕忙用熱情的情書接近她吧！

理想能力數值

理值LV	文化	體育	根性	容貌
1	20	30	15	30
2	50	70	40	65
3	70	110	70	100

喜歡的地方

在學校最喜歡的場所	最喜歡的約會場所
一年級及三年級教室(第一年)	茶館
中庭(第一年)	大公園
體育館(第一年)	海洋公園
音樂室(第一年)	商店街

理想的行動目標

喜歡的類型	運動＋軟派	不喜歡的類型	文化＋硬派

不定期事件表

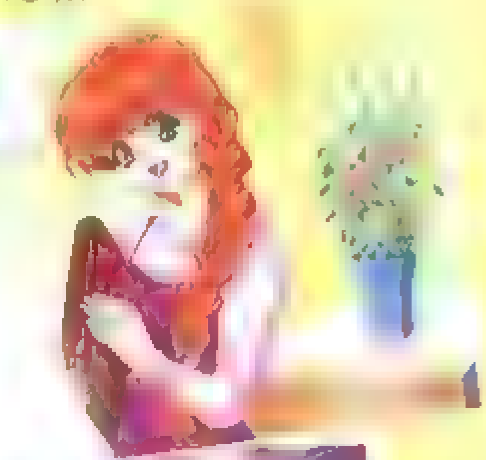
事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.4.5～4.30的平日	30	LV1	送便當去給雪惠
1997.5.1～5.31的平日	40	LV1	在體育館看到她在練習
1997.6.1～6.30的平日	50	LV1	夜晚遇到在公園的雪惠
1997.7.1～7.24的平日	60	LV1	到雪惠家過夜
1997.9.1～9.30的假日	70	LV2	在茶館碰到雪惠
1997.10.1～10.31的平日	80	LV2	在屋上碰到失戀的雪惠
1997.11.1～11.30的平日	90	LV2	在公園中沒有去上課的雪惠
1997.12.1～12.24的假日	100	LV2	比賽勝利
1998.1.9～1.31的平日	110	LV3	雪惠在屋上邀請主角去看電影
1998.2.9～2.28的假日	120	LV3	在戲院見面



真田春菜



她在二年級的時候才會出現，不過自見面的那一天起，她的事件便會連續發生，戀愛進行度也會提升的特別快，但是需要特別小心，不要讓數值負成長才行





理想能力數值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	70	70	30	70
2	135	90	60	130
3	155	100	110	155

喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
一年級教室(第二年)	茶館
中庭(第二年)	大公園
屋上(第二年)	海洋公園
音樂室(第二年)	商店街

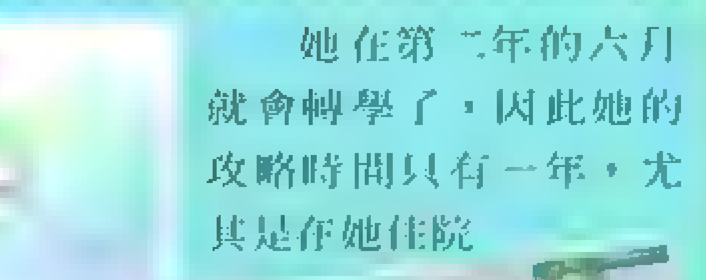
理想的行動目標

喜歡的類型	文化＋軟派	不喜歡的類型	運動＋硬派

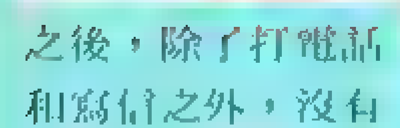
不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1998.4.5～4.30的平日		LV1	跟春菜再度重逢
1998.5.1～5.31日平日	40	LV1	騎自行車一起回家
1998.6.1～6.30的平日	50	LV1	在家裏和妹妹一起做餅干
1998.9.1～9.30的假日	60	LV1	看電視時，看到春菜出現的節目
1998.11.1～12.24的假日	70	LV2	和春菜一起去逛街
1998.10.1～10.31的平日	80	LV2	因跟春菜的傳聞而被叫到職員室
1998.11.1～11.30的平日	90	LV2	深夜接到春菜的電話
1998.12.1～12.24的平日	100	LV2	受到邀請而去聽春菜的演唱會
1998.12.1～12.31的假日	110	LV3	春菜的小公主演唱會
在前一項事件發生之後			在醫院告白

大友千秋



她在第二年的六月就會轉學了，因此她的攻略時間只有一年，尤其是在她住院



之後，除了打電話和寫信之外，沒有其他的攻略方法了，所以要趕快把戀愛進行度提高喲！





理想能力數值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	25	25	30	20
2	50	45	60	40
3	80	100	110	60

喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
圖書室(第一年)	茶館
中庭(第一年)	海洋公園
保健室(第一年)	圖書館
音樂室(第一年)	

理想的行動目標

喜歡的類型	運動 +硬派	不喜歡的類型	文化+軟派

不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理値LV	事件發生內容
1997.4.5～4.30的平日	——	LV1	在圖書室與千秋相遇
1997.5.1～5.30的平日	25	LV1	在中庭與千秋聊天
1997.6.1～6.30的平日	35	LV1	一起坐公車回家
1997.9.1～9.30的平日	50	LV1	正在彈琴的千秋
1997.10.1～10.31的平日	80	LV2	發現千秋躺在保健室
1997.11.1～11.30的假日	90	LV2	到醫院去看千秋
1997.12.1～12.31的假日	100	LV2	和千秋偷溜出醫院到遊樂園玩
1998.1.1～1.31的假日	110	LV3	千秋動手術的日子
1998.2.1～2.28的平日	——	——	千秋手術成功
1998.2.1～2.28的平日	——	——	千秋手術失敗







她和夏澄一樣是主角兒時的玩伴，和夏澄同時登場，不過由於她和夏澄的個性完全不同，所以並不適合同時攻略，但是如果和她一同加入籃球部，戀愛進行度將可以提升得很快，攻略最快。



Voice : Akira Morimoto

理想能力數值

理值LV	文化	體育	根性	容貌
1	10	40	30	10
2	30	100	80	30
3	50	135	100	40



喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
二年級教室(第一年)	小公園
體育館	大公園
三年級教室(第二年)	商店街
圖書館(第二年)	

理想的行動目標

喜歡的類型	運動＋硬派	不喜歡的類型	文化＋軟派

不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.4.5～5.31的平日	30	LV1	商量有關夏澄的事情
1997.6.1～6.30的平日	40	LV1	在鞋櫃前碰到綾
1997.7.1～7.31的平日	50	LV1	受到綾的邀請
1997.9.1～9.30的假日	60	LV1	一起去看電影
1997.10.1～10.31的平日	70	LV2	籃球部的練習比賽
1997.11.1～11.30的平日	80	LV2	在中庭和綾討論事情
1997.12.1～12.31的假日	90	LV2	在遊樂園約會
1998.1.1～1.31的平日	110	LV2	在教室發現煩惱的綾
1998.1.9～1.31的平日	110	LV3	發現在圖書室裏煩惱的綾
1998.2.1～3.31的假日	120	LV3	在河邊告白

松平葉子



追求她可能得花不少的時間，因為她的事件發生期時間相隔滿久的，所以除了維持戀愛進行度外，還有很多的時間可以追求別的女孩，也正如此，她適合和同時和別的女孩一起攻略。



理想能力數值

理值LV	文化	體育	根性	容貌
1	50	20	30	20
2	90	50	95	40
3	150	135	120	55

喜歡的地方

中庭(第一年) 圖書館 職員室(第二年)	茶館 遊樂園 商店街



理想的行動目標

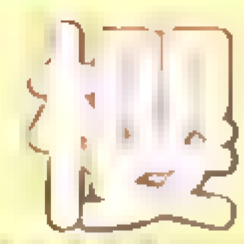
喜歡的類型	文化＋硬派	不喜歡的類型	運動＋軟派

不定期事件表

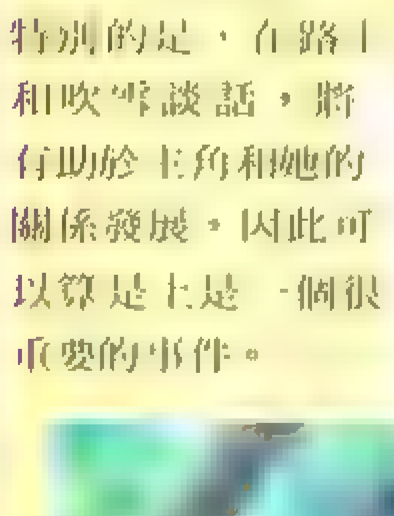
事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.4.5～5.31的平日	——	LV1	在圖書室遇見葉子
1997.6.1～9.30的平日	40	LV1	和葉子搬書到圖書室去
1997.10.1～10.31的平日	50	LV1	在走廊撞到葉子
1997.11.1～12.31的假日	60	LV2	和葉子一起去家商店街趕大降價
1998.1.1～2.28的平日	70	LV2	放學後在葉子家唸書
1998.3.1～3.24的平日	80	LV2	碰見純子和葉子在吵架
1998.4.4～4.30的平日	90	LV2	和葉子一起回家
1998.5.1～5.31的假日	100	LV3	和葉子在遊樂園約會
1998.6.1～6.30的平日	110	LV3	接到葉子的電話







由於和她初次相見到下一事件發生的時間相當的長，所以不要輕易地就把她給忽略，特別的是，在路上和吹雪談話，將有助於主角和她的關係發展，因此可以算是上是一個很重要的事件。







理想能力數值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	40	20	50	20
2	90	60	110	50
3	130	80	150	70

喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
中庭(第一年) 音樂室	大公園 海洋公園 茶館



理想的行動目標

喜歡的類型	文化＋硬派	不喜歡的類型	運動＋軟派

不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理值 LV	事件發生內容
1997.4.5～5.31的平日		LV1	在公車上和櫻相遇
1997.10.1～10.31的平日	40	LV1	在音樂室看到翩翩起舞的櫻
1997.11.1～12.24的平日	50	LV1	在中庭裏和櫻吵架
1997.11.1～12.24的假日	50	LV2	在大公園裏遇到吹雪
1998.11.1～12.24的平日	50	LV2	和櫻道歉，兩人的關係也變得很好
1998.1.1～2.28的假日	80	LV2	在路上和吹雪談話
1998.3.1～4.30的平日	100	LV2	在屋上向櫻提出邀請
1998.5.1～5.31的假日	110	LV2	一起去參加演唱會
1998.6.1～9.31的平日	120	LV3	被邀請去參加伊達家的宴會
1998.6.1～9.31的假日	120	LV3	在公園告白

前田麗香

她常常出現的地方是中庭和音樂室，因此會和千秋及櫻等人物重轡，有時會很難見到面。不過和她一起加入網球社，便可以增加彼此見面的機會了。





理想能力數值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	20	50	10	40
2	55	90	35	80
3	80	150	85	120

喜歡的地方

[illegible]	[illegible]
屋上(第一年)	海洋公園
音樂室	河邊
中庭(第二年)	茶館



理想的行動目標

喜歡的類型	運動＋軟派	不喜歡的類型	文化＋硬派

不定期事件表

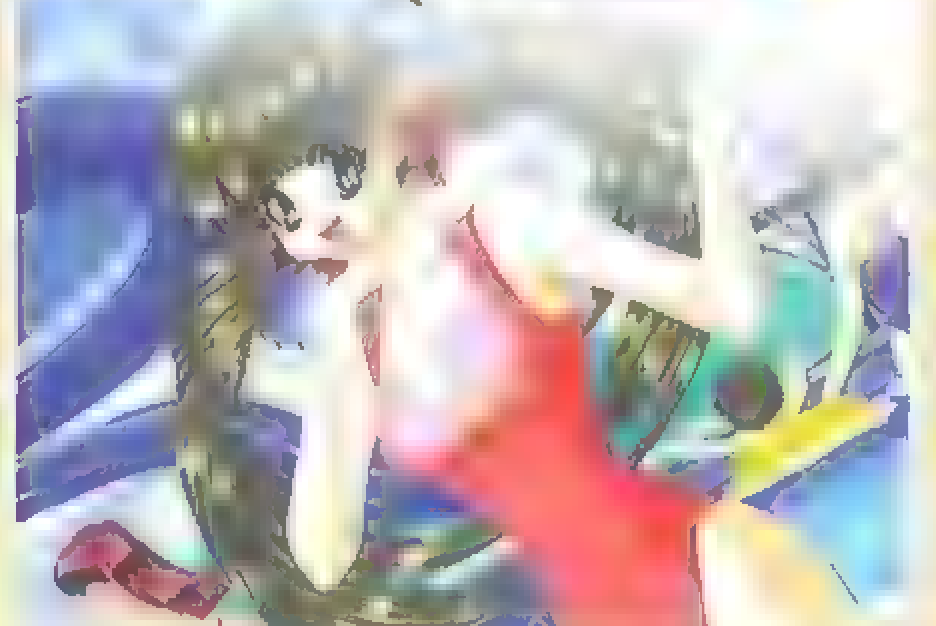
事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.4.5～5.31的平日		LV1	放學時在門口第一次見到麗香
1997.6.1～7.24的平日	30	LV1	在鞋櫃前遇到生氣的麗香
1997.9.1～9.30的平日	40	LV1	在鞋櫃前跟麗香聊天
1997.10.1～11.30的假日	50	LV2	和麗香在圖書室談話
1998.12.1～98.1.31平日	70	LV2	在河邊和麗香談話
1998.2.1～3.31的假日	80	LV2	受到邀請到麗香家去
1998.4.1～4.30的平日	100	LV2	到主角家慟哭的麗香
1998.5.1～5.31的假日	110	LV2	接到管家的電話
1998.6.1～6.30的平日	120	LV3	主角趕到麗香結婚的地方



毛利麻美

她要到第二年的第三個學期才會跟主角見面，而且出場的兩個事件都是固定的，玩家們不可能會錯過，之後的事件都是集中在第三年，所以趕快培養戀愛進行度吧！







理想能力數值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	50	20	10	60
2	100	50	20	120
3	140	80	45	125

喜歡的地方

在學校裏喜歡的場所	喜歡的約會場所
一年級教室(第一年)	海洋公園
職員室	河邊
體育館(第二年)	茶館
二年級教室(第二年)	

理想的行動目標

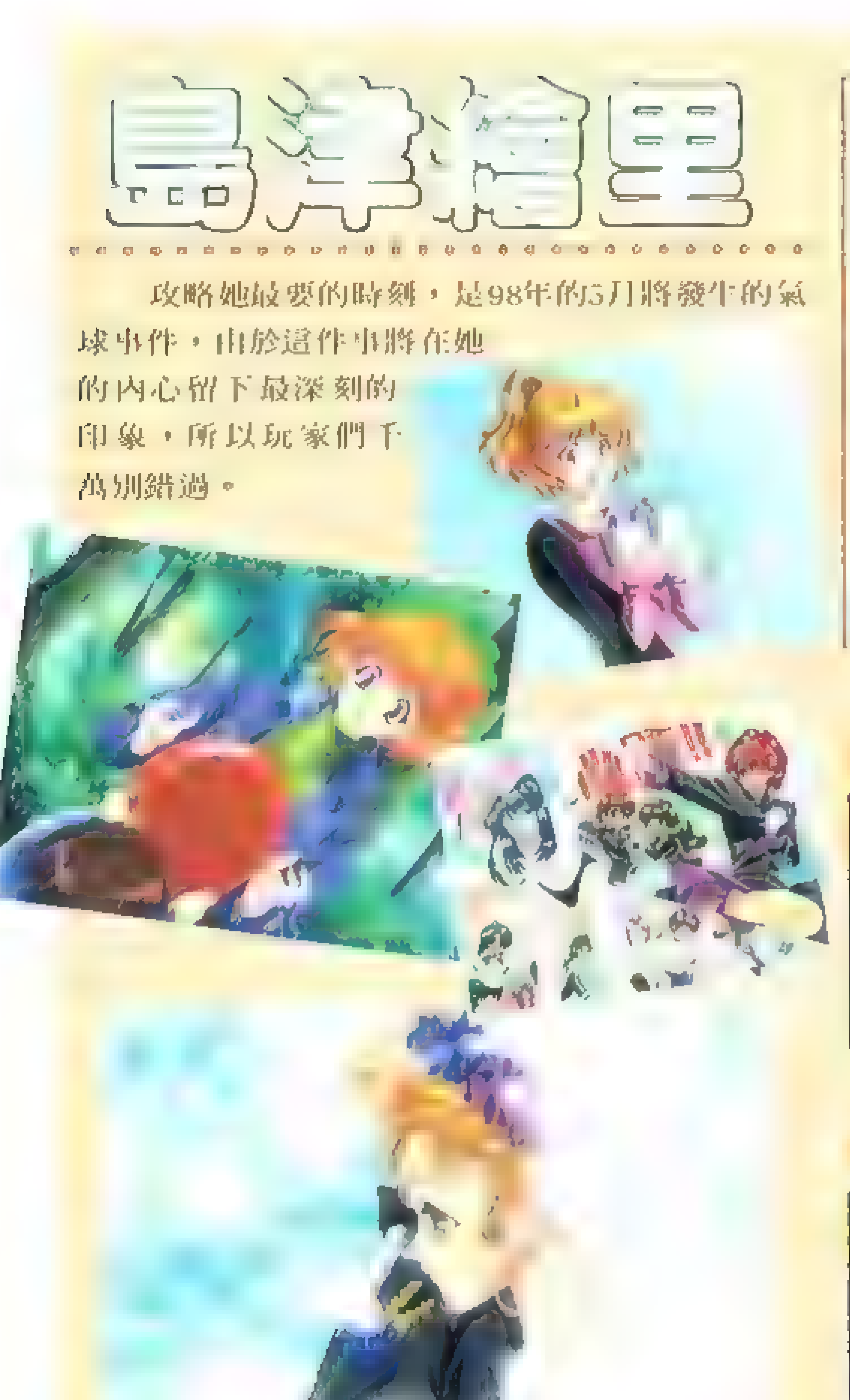
喜歡的類型	運動＋軟派	不喜歡的類型	文化＋硬派

不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.9.1～9.30的平日		LV1	在體育館碰到正在找東西的麻美
1997.10.1～98.1.31平日	30	LV1	放學後在校門口碰面，詢問名字
1998.2.1～5.31的平日	40	LV1	在唱片行裏見面
1998.6.1～6.30的假日	50	LV1	在走廊上和麻美談到雜誌的事
1998.7.1～7.24的平日	70	LV2	在中庭和麻美談天
1998.9.1～9.30的平日	80	LV2	受邀請到麻美家去
1998.10.1～10.31的平日	90	LV2	主角趕到約會的地方去
1998.11.1～11.30的假日	100	LV2	和麻美一起上學
1998.12.1～12.31的假日	110	LV2	和麻美一起去游泳池
1998.1.8～1.31的平日	120	LV3	放學時告白

島洋繪里

攻略她最要的時刻，是98年的5月將發生的氣球事件，由於這件事將在她的內心留下最深刻的印象，所以玩家們千萬別錯過。





理想能力數值

1	25	60	35	40
2	70	120	75	110
3	140	150	110	130

喜歡的地方

一年級教室(第一年) 保健室 體育館 二年級教室(第二年)	商店街

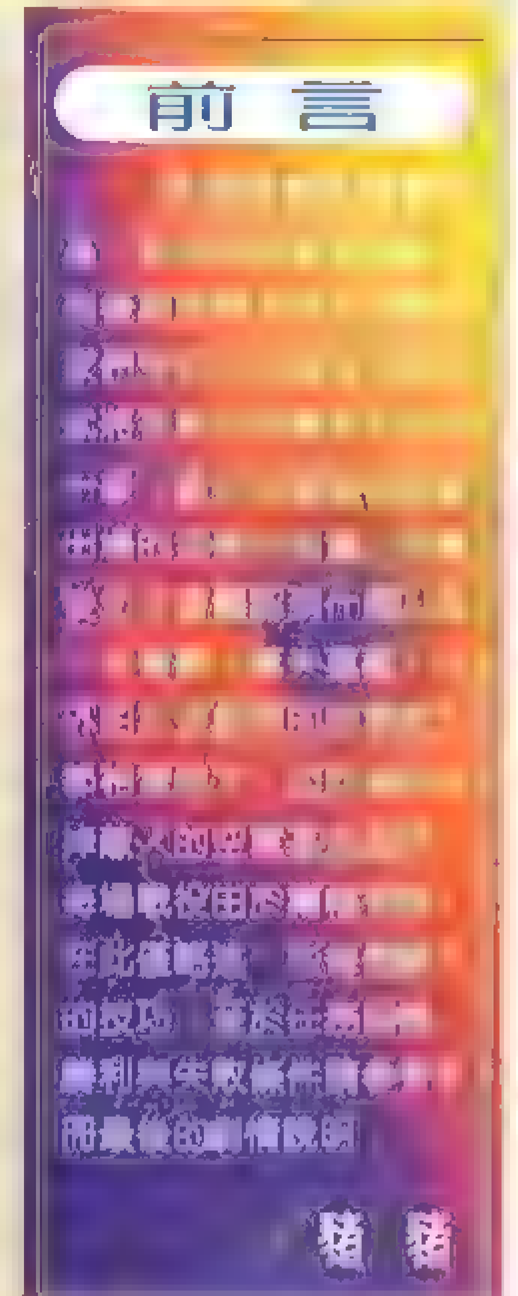
理想的行動目標

喜歡的類型	運動＋軟派	不喜歡的類型	文化＋硬派

不定期事件表

事件發生期間	戀愛進行度	理值LV	事件發生內容
1997.6.1～9.30的平日	——	LV1	在體育館和繪里相遇
1997.10.1～11.31平日	40	LV1	在中庭碰到羽毛球事件
1997.12.1～98.1.31平日	50	LV1	一起撐傘回家
1998.2.1～3.31的平日	60	LV1	一起坐公車回家
1998.4.1～5.31的假日	70	LV2	在公園的汽球事件
1998.6.1～6.30的假日	80	LV2	繪里遭到事故
1998.7.1～9.30的假日	90	LV2	去探望繪里
1998.10.1～10.31的假日	100	LV2	去探望繪里
1998.11.1～11.30的假日	110	LV2	去探望繪里
1998.12.1～98.1.31假日	120	LV3	在公園告白









劉備軍

任務 1 確保進出路

過關攻略：先帶張飛和隨行的步兵清掉下方的敵人與砲塔，清完後關羽會帶著劉備與M.C.C.出現，展開M.C.C.建造基地挖礦並生兵，用步兵及機甲淹掉右下方湖邊的敵基地與許褚，再把劉備帶到紅圈處即可。



任務 2 死守西邊戰線和指揮中心

過關攻略：先把主力部隊帶到右邊的礦區保護能源採集車，多建造採集車來加快資金累積速度，不斷生產部隊防禦來自南方的敵人（小心劉備被殺害），等累積足夠部隊後兵分兩路分別從西邊與南邊進攻左下角的敵基地，進攻的時候小心敵基地上方夏侯惇的流星錘



任務 3 進攻到汝南

過關攻略：一開始一邊往北方走一邊解決路上的敵人，失血過多就原地休息恢復體力。到北邊後再轉往東北紅標處與張飛和M.C.C會合，把所有的部隊沿路帶到礦產下方，開始建造基地並增兵，並防守左右下方來的敵人。盡快帶兵攻入右下的敵基地，清掉所有的建築物和敵人，再穿過敵基地把甘夫人帶到左下方的紅標處，讓她搭上運輸機過關。



任務 4　古柏計劃

過關攻略：一開始先把所有的部隊往北方帶並滅掉沿路的敵人，在地圖的西北角開始建立基地並增兵防守，防守時多建造火箭筒兵和山姆飛彈發射台來對付敵空軍，等累積足夠兵力後滅掉位於地圖中央的敵基地，之後搭乘支援的運輸船過江到對岸上方的我基地，張飛和關羽會帶著冷凝車來支援，滅掉位於下方的曹操後，用冷凝車凍結古柏車，再派步兵乘坐，並將古柏車送回上方岸邊接觸點的運輸艦完成任務。



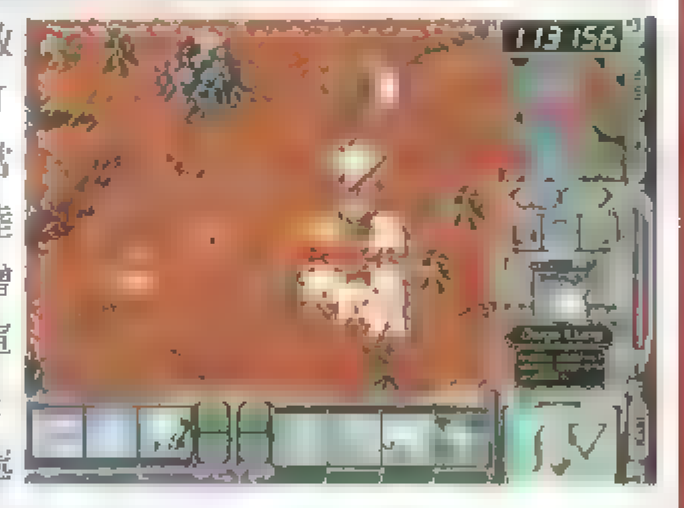
任務 5　代號－「鷹之窩」

過關攻略：一開始先沿著右邊線往北移到礦場建基地增兵，盡快建立海防並剷掉上方的孫權基地。由北方的沙岸運M.C.C.到對岸的大陸，建立基地後打下西北角的敵基地，再用巡洋艦清光所有海面上的敵人，最後送一台M.C.C.到地圖左上角地下基地的入口就可以了。



任務 6　代號－「紅鷹」

過關攻略：本關相當特殊，一開始先在此小島的南方展開M.C.C.，依序升級建造研究所、工廠以及造船廠，生產M.C.C.與一艘運輸艦，敵人則交給張飛與關羽來對付。完成後賣掉所有的建築物並把部隊用運輸船送到下的島嶼，沿著岸邊躲過敵艦砲火直到下方的沙岸，登陸該島後把M.C.C.帶到這個島的右下角始建設並增兵（得先把樹砍掉），等生產一定數量的驅逐艦後往右下沿著海岸清掉敵人的船艦和建築，派兵登陸右下角的沙岸，抓一台孫權的海陸兩用運輸車給RE中心生產，再帶部隊往上打，到盡頭後讓部隊乘坐海陸兩用車過右方的海峽，消滅所有的敵人與建築並救出「紅鷹」（孔明），當救出孔明後敵海陸援軍會從南方增援，滅掉所有援軍後帶孔明到地圖左上角島嶼的紅標處即可。



任務 7　趙子龍的第72緊急打擊部隊

過關攻略：這關有時間限制，在孔明部份只要帶著二人往左慢慢推進即可。主戰場會在地圖左上方的趙雲處，把趙雲部隊往下移動在礦區旁建立基地增兵防守，先造驅逐艦清掉中間的砲塔，之後升級機場生產並運輸機把孔明載到紅標處就可以了。



任務 8　老百姓的希望

過關攻略：這關一開始要多建一些防空武器，因為敵空軍會不斷的進犯，順便生產一隊旋風戰鬥機。初期先派運輸車把位於基地北方的村民接進來，沿著東北的橋過去探路，會看到位於基地右邊島上以及再右邊靠近敵基地處的村民，一樣派運輸機接過來，然後會開始倒數計時，這時可以用戰鬥機消滅進犯途中的敵部隊。等倒數計時完左下角會出現紅標，將所有村民送往該處並滅掉地圖右方的兩個敵基地與所有的敵部隊即可。



任務 9　第八俘虜收容所

過關攻略：一開始無法建設且敵人會不斷進攻，盡快生產LAV戰車並打下左方的SAM基地。之後張飛會來支援，讓張飛帶兵打下上方的敵基地，會出現我方的運輸船，讓張飛搭運輸船往北走上岸，再往北走會看到我方的指揮中心，開始建造基地並增兵。等空防完成後讓張飛率兵打下地圖中央下方與上方的敵基地，再經由右下方的沙岸剷掉地圖右下角的敵基地，救出阿斗及趙雲後，將阿斗放入前來支援的兩棲運輸車即可。



任務 10　赤壁之戰

過關攻略：本關分成左右兩岸，一開始在孫權潛艇支援下登陸上方的海岸，將部隊移到下方礦產



處建基地，敵人的海陸空三軍會不斷的來襲，善用四名英雄來防守，之後把基地擴展到島嶼左下方，建立海防並往左推進，之後空降部隊於左方大陸上，照順時鐘方向清掉島上的敵基地，再用驅逐艦幹掉中間小島的曹操基地即可。

任務 11 往勝利中央的基地

過關攻略：一開始把所有的部隊往左方移動，沿途打掉所有的孫權軍，等到本島的左上方海岸後，立刻在此建基地增兵防守，讓張飛一個人守就好了，其他三名將領立刻派出去滅掉此島左下角及右下角的敵人基地，之後造運輸艦向左到左邊島北方的礦區，空降將領與部隊清掉這個島上所有的機場，並在此挖礦。最後猛造巡洋艦幹掉下方島嶼上的敵基地即可。



任務 12 D-day

過關攻略：本關一開始武將都分散在四處，初期盡可能把時間調慢以免應付不暇。首先在左下角生產運輸機將孔明運載到右下角，再與趙雲搭乘運輸船北上與右上角的張飛會合防守，左上角的關羽則守住生產並伺機反攻，之後把沒有人島嶼的所有建築賣掉。等累積足夠兵力後，派主基地的兩位武將領兵，往左上滅掉地圖中央上方的敵基地，再到右邊與關羽合力滅掉關羽基地下方的曹操，跟著往下推進滅掉右下角的許褚，再往右下滅掉位於地圖中央下方的敵基地，與地圖中央的基地與所有的敵部隊。最後所有曹操死掉的武將會一起攻過來，殲滅之後便可破關。





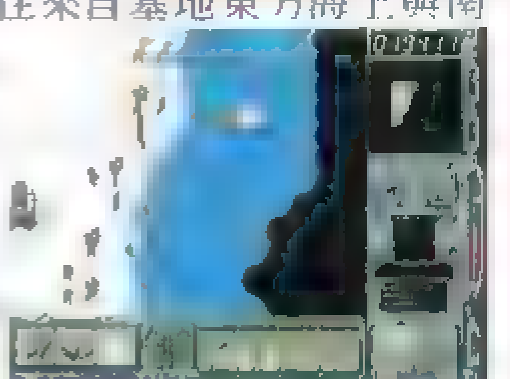
任務 1 從劉備的虎口中救出天子

過關攻略：先殺光基地內的敵軍，帶著援軍夏侯惇沿左方的路前進，看到劉備的運輸車後追上去滅掉他便可過關。小心西北方的張飛。



任務 2 阻止愚笨的孫權軍的攻擊

過關攻略：這關先守住來自基地東方海上與南方的敵人，別讓孫權的水陸運輸車登陸我方基地，之後讓將領帶兵從地圖下方繞到右上角幹掉敵基地就可以了。小心敵基地裡的周瑜。



任務 3 徐州奇襲作戰

過關攻略：一開始先把M.C.C.移到上方礦區建基地，並增兵防守，然後讓武將帶兵沿著邊緣到地圖右上角，再往右清掉關羽基地，記得盡量沿著邊緣打，以免暴露王弟的行蹤。之後帶兵清掉中間基地並救出中央偏上的王弟並解決所有的敵人即可

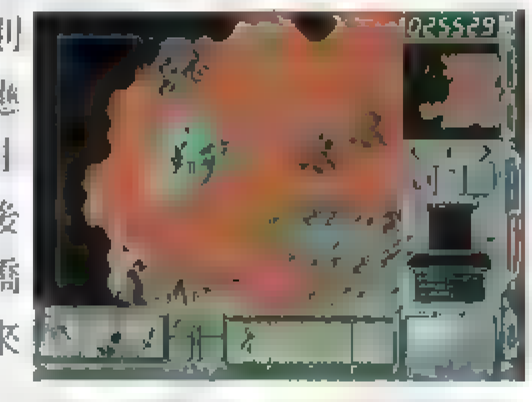
任務 4 王弟的情報

過關攻略：一開始先讓夏侯惇對付來犯的周瑜，然後張郃會來支援，開始過橋到下方礦產處建基地增兵防守，之後讓武將先帶兵幹掉島上左上方與左下方的孫權基地，再生產兩輛M.C.C.，一台在下建船廠清掉海道上的敵艦與西方島上的敵人，另一台則由運輸艦運送到地下基地入口過關。



任務 5 確保新兵

過關攻略：這個關卡的礦區在下方，首先要建飛機場生產緊急運輸機來運採礦車，再派武將帶兵清掉礦區附近的敵人，最好盡快順便派武將帶兵幹掉下方的孫權基地，否則敵人增兵的速度會讓您應接不暇。之後沿著下方往右推進，到左方的礦區後讓武將往左接近湖邊的橋左方的收容所劉備就會來救走俘虜。



任務 6 佔領Sector 30-4

過關攻略：一開始立刻在左上角的島上建基地增兵防守，盡快讓將領帶兵清掉中央上方的敵基地佔右方的礦區，再往右推進清掉關羽、張飛與趙雲駐守的基地。再往下消滅敵部隊。最後讓我軍登陸南方大陸，滅掉所有殘存部隊即可

任務 7 敵軍騷動作戰

過關攻略：本關沒有將領不能建設基地，又有時間限制，由於敵人不太會增兵也沒有空援，因此難度不高，只要多生產火箭車橫掃全場就可以了。四個百姓基地分別在左上、右上、左中、左下，分別帶火箭車逐一殲滅。小心左下角過橋後張飛的基地。



任務 8 阻止孫權的襲擊

過關攻略：本關是典型的防禦戰，一開始需先守30分鐘後才能用M.C.C.建設，盡量生產飛彈車來守空軍，並在敵軍還沒登陸前事先攔截。沒礦產時可以再M.C.C.來後到左下方的島嶼採礦，資金充足後大量生產巡洋艦轟掉左中、左上、右上三個島嶼上的敵基地即可。



任務 9 誓死抗爭

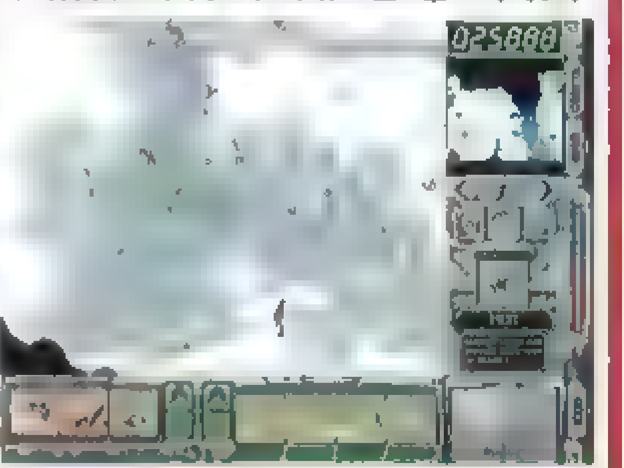
過關攻略：這個關卡雖然武將全部到齊，但由於不能建設基地生產部隊，因此必須捕捉敵人單位來研究生產（尤其是防空的飛彈車）。由於敵人增兵速度較慢，空軍也較少，因此過關也不難。一開始先把下方島上與最南端的基地建築與全賣掉，然後派武將清掉我中間基地上方的趙雲基地。之後繼續往上走，會看到我軍可以生產戰艦與戰機的北方基地，立刻生產緊急運輸機來開採地圖中下方偏左的礦產，並派武將來防守。最好盡快生產古柏車運載武將先剿掉西北邊的張飛空軍基地來免除空軍的騷擾，再慢慢圍剿西南邊的關羽基地即可。



任務 10 光復失去的國土

過關攻略：本關一開始敵人就會沿著下方的橋大舉入侵，守住後清掉基地下方礦產附近的敵人並開始採礦增兵，盡快用SDI步兵滅掉礦區右下方的敵基地。在此島的左下方有我方的海軍基地，一看到就要馬上生產巡洋艦來防潛艇，再派巡洋艦大隊轟掉右方的敵機場。之後可以派古柏運載武將與SDI步兵滅掉左下角的孫權部隊並救出樹林中的M.C.C.，最後沿路往上清掉所有的孫權基地並找到我方的第二基地即可

SDI步兵威力十分強大，在沒有曹操的關卡裡拆敵基地時帶個一兩個可說是事半功倍。



任務 11 為了祖國永遠的繁榮和百姓的安和樂利

過關攻略：一開始先擊退島上與來襲的敵人，帶M.C.C.過右方的橋並拆掉橋旁的敵基地。在此建立基地防空並增兵。之後盡快生產古柏車帶武將與SDI步兵，鑽到中央礦區滅掉左邊的趙雲基地，以杜絕空軍的騷擾，第二礦區上方的村莊是最好下手抓孔明的地方，只要在此派地獄特殊戰車及長槍戰鬥兵將其捕捉，就可過關。記得不要不小心殺死孔明，否則會任務失敗，也不要讓孔明跑掉，萬一讓他逃到其它基地要抓他就不容易了。



任務 12 天子的報仇

過關攻略：首先利用巡洋艦滅掉上方的敵艦，在下方大陸沙岸登陸，之後會送來M.C.C.，將M.C.C.移到左方礦區建基地增兵防禦，防禦的重點在於下方過來的飛機與坦克，並小心孫權的潛艇從右上角過來偷襲。最後讓武將帶兵清掉這塊大陸上所有的敵人與左下方的關羽基地，再利用古柏車載兵分別清掉左下及右下角的趙雲及張飛基地與所有的敵人破關。



秘技偵蒐營

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

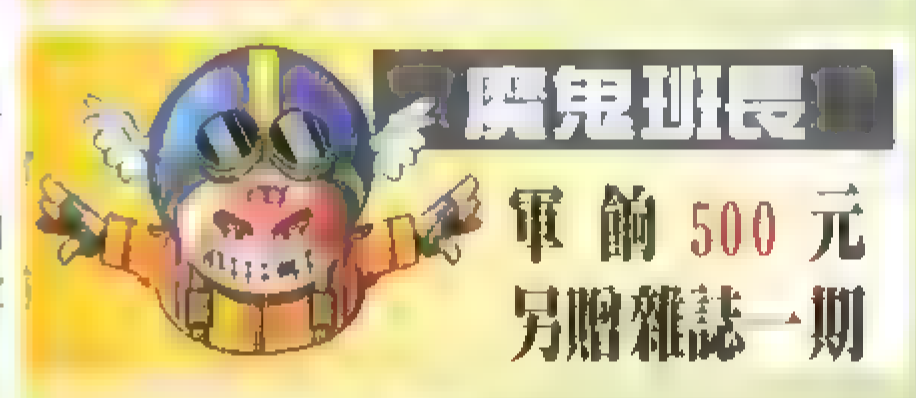
- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期







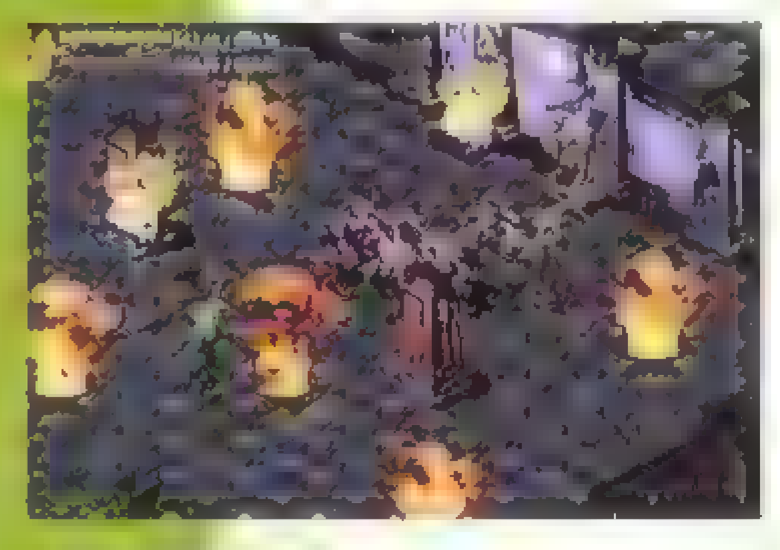
超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期





雷峰塔　輕鬆打怪物

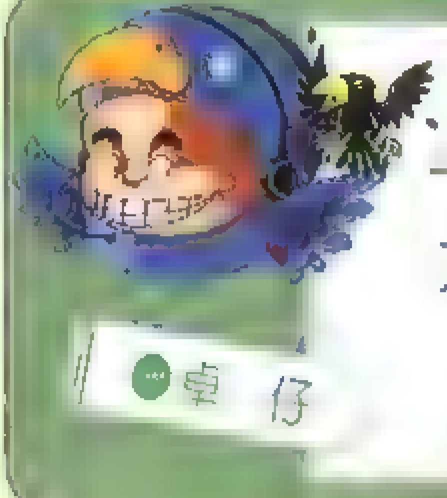
在遊戲進行中，先按下Enter鍵，然後就會出現訊息框。接著用滑鼠左鍵點一下左邊的大框，輸入下列其中一組英文字串，再按Enter鍵，成功的話螢幕的左邊會有成功的訊息出現。



life	將生命值補到全滿
magic	將法力值補到全滿
superman	無敵狀態
magician	法術全學會，且施法不用符咒，也不會扣法力
gold	每次增加金錢1000
attack	等級設為65，攻擊力設為999

（PS：所有英文字母均需小寫，不然無效）





野蠻格鬥王　全部角色

在標題畫面依序輸入：V V V V [Space] [Space] [Space] [Space] Q Q Q Q T T T T H ，成功的話便會聽到音效，然後就可使用全部選手囉！

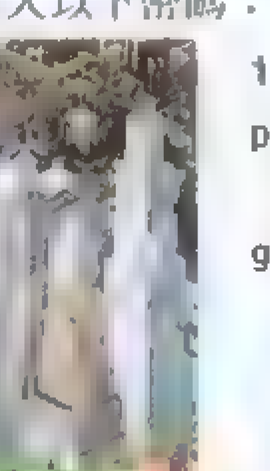
●阜　仔





模擬城市3000　市長輕鬆當

在遊戲中同時按Ctrl+Alt+Shift+C四個鍵，左上角就會出現一個視窗可輸入以下密碼：



i am weak＝建築所有的東西免費

pay tribute to your king＝馬上獲得遊戲中獎勵的建築物

garbage in， garbage out＝擁有所有的垃圾系統

power to the masses＝擁有所有的電力系統

water in the desert＝擁有所有的水利系統

Salt on＝改變水源成鹹水

Salt off＝改變水源成淨水

Terrain one up＝地層昇高一格

Terrain one down＝地層降低一格

Terrain ten up＝改變地型成高地

Terrain ten down＝改變地型成窪地

call cousin Vinnie＝會議視窗中有人會捐獻$100,000給您

zyxwvu－先拒絕上一個密技的捐獻，然後再使用這個密碼獎勵選單，裡面會出現一座城堡，可讓附近土地上漲

●崩的狂

未來戰警　到處亂跑

[illegible]

密碼	地區名稱
TAFRGYB1RR	Zuma Beach
CRGRGYBLRY	La Brea Tar Pits
FUMRGYBLRL	Venice Beach
SIFUGOBLLR	Hells Gate Prison
TAGUGOBLLY	Studio City
CRMUGOBLLL	LAX Spaceport
FEMUGOBYSL	Long Beach

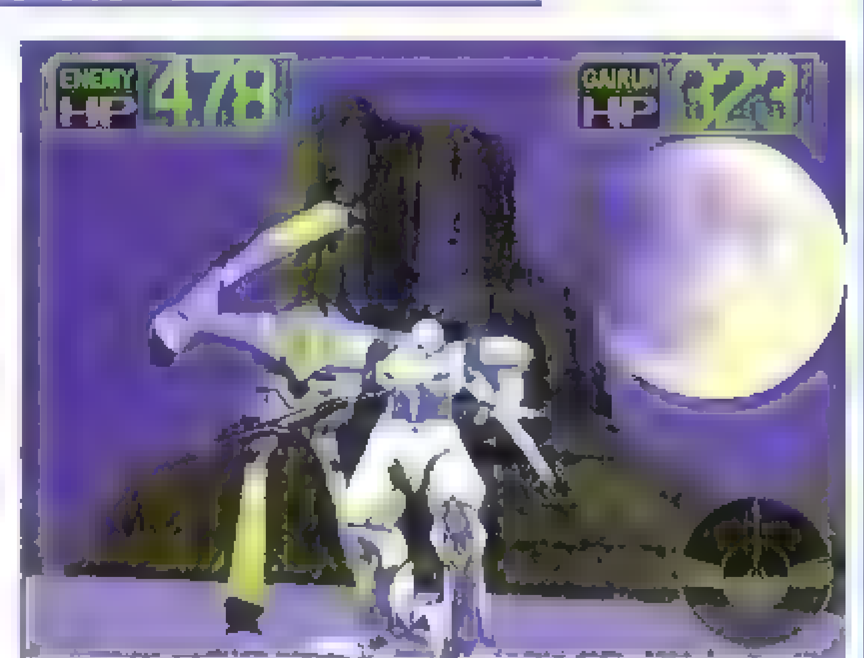


●曹弘毅

閃靈奇兵

●巴哈姆特

無限寶箱



首先開啓寶箱，並且確認這個寶箱裡都是你要的東西，開完寶箱之後，立刻存檔。離開遊戲，並且讀取剛剛的檔案，等到遊戲開始時你就會發現寶箱又恢復了，嘿嘿嘿嘿，無限彈藥、無限體力恢復、無限TP恢復…唾手可得。

[illegible]

直接攻擊：一般迴旋鏢必須要先蓄足能量才能攻擊，可是往往在進到畫面看到敵人，想要蓄足能量時，已經爲時已晚。爲了補救這種情況，所以提供了以下的方法：首先先進到B畫面（欲前進之畫面）去，確認敵人種類。進入確認後立刻回到A畫面（進去B 畫面時的前一個畫面）。在A畫面按住Z鍵蓄足能量。走回B畫面，Z鍵不要放開，如此就可以在一進到B畫面就直接攻擊了。註：不先看B畫面直接蓄足能力也行。

[illegible]

密碼的使用方式很簡單，只要同時按下Ctrl+Alt+C就可以呼叫出密碼輸入畫面，然後再對照下表輸入密碼，之後以滑鼠執行就可以了。

作用	密碼
恢復體力	mamma
恢復TP	technical point
得到軍用來福槍	the two towers
取得30發子彈	shoot

阿爾發新文明　最後的文明

●哥吉拉

遊戲中按Ctrl+K鍵，進入地圖編輯，然後輸入下列密碼：

Y＝完整地圖

Shift+F1＝製造部隊

Shift+F2＝發現技術

Shift+F4＝編輯能源

Shift+F5＝改變年數

Shift+F6＝殺死對手

Shift+F9＝編輯外交

（PS：F3、F7、F8另有一些觀看的功能，有興趣的玩家可自行一試）



虛擬人生　彩色的人生

●STEVEN

補滿血：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入hpisok，就可補滿血。

加經驗值：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入myexp，每鍵入一次加經驗值100點。

加金錢：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入dollarok，每鍵入一次加金錢10000元。

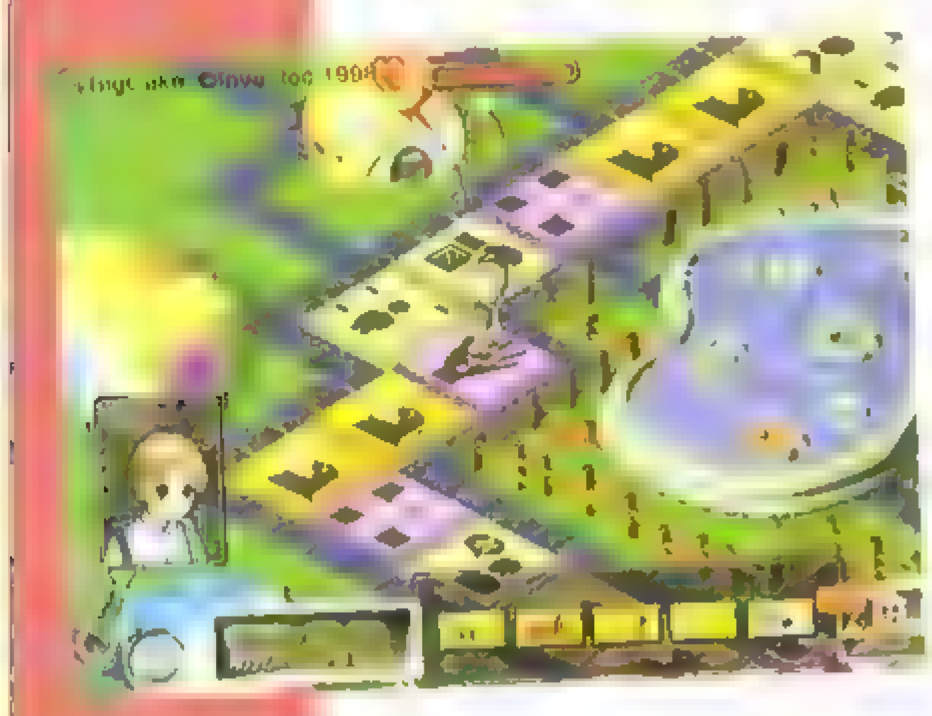
加道德值：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入ethicok，每鍵入一次加道德值100點。

加智力值：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入addint，每鍵入一次加智力值100點。

加魅力值：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入umycharm，每鍵入一次加魅力值100點

加體能值：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入strengthhigh，每鍵入一次加體能值100點。

控制行走步數：在遊戲畫面直接使用鍵盤鍵入workstar，就可直接選說要走幾步



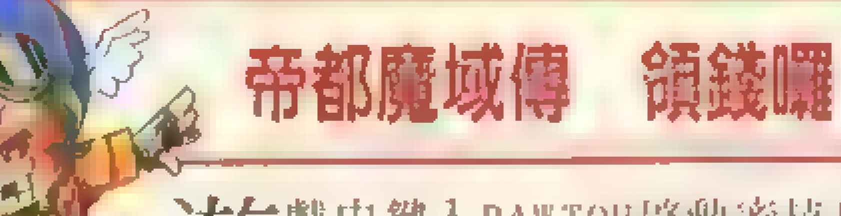
（PS：控制行走步數可以一直使用，但在鍵入另外的密技後會失效，如果想再控制行走步數，只要再鍵入workstar就好了！）

與怪獸打鬥不失血：進入怪獸格前，在遊戲畫面直接用鍵盤鍵入longlife，那怪獸就怎麼打你都不會損失生命力了！

（PS:一個回合內有效，建議與控制行走步數一起使用）

自由轉職：進入轉職格前，在遊戲畫面直接用鍵盤鍵入ilovework，就可以自由轉職了。

（PS:建議與控制行走步數一起使用）



帝都魔域傳　領錢囉

●鄭乃旗

遊戲中鍵入RAWTOH啓動密技功能，再輸入以下密碼：

Crystal－水晶加1000個

Money＝錢加10000元

Exit＝直接離開程式



注意：如您的大作於本期有刊登出來的話，請速寄您的身分證正反面影本至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　軟體世界雜誌收，以便儘速發放稿費

THE OPERATIONAL ART OF WAR 1939-1955

決定性會戰



戰棋遊戲里程碑

- 17個超大型會戰,戰史上最完整的作戰部隊.
- 大場面的指揮策略,跨軍團級作戰,陸海空軍總動員.
- "Computer Gaming World":98年度最佳戰略遊戲獎
- "PC GAMER":95%,98年度最佳戰爭遊戲獎
- 名宇資訊總代理,零售價980元,4月1日隆重發行.

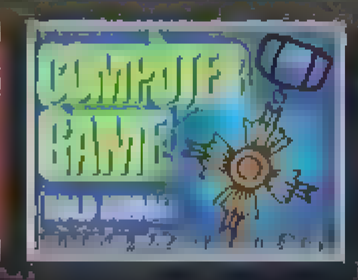


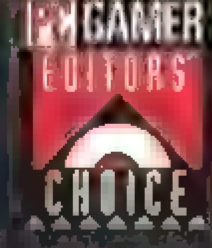












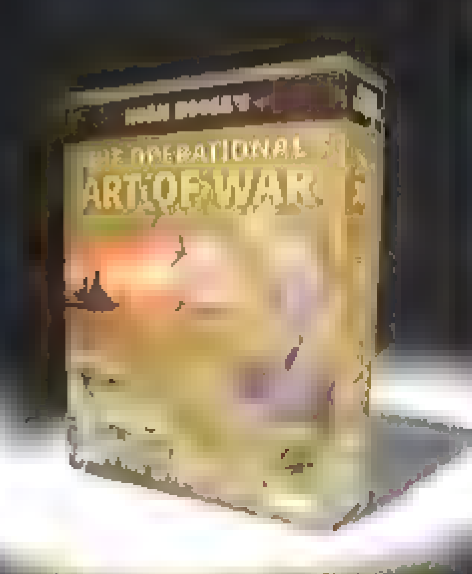




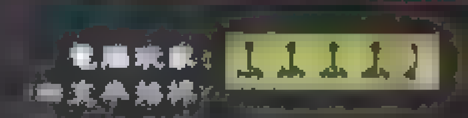


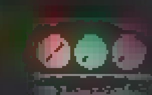






東戰線風雲錄　危機四伏　西戰線風雲錄　決定性會戰





大中華區總代理：名宇資訊有限公司
http://www.e3.com.tw

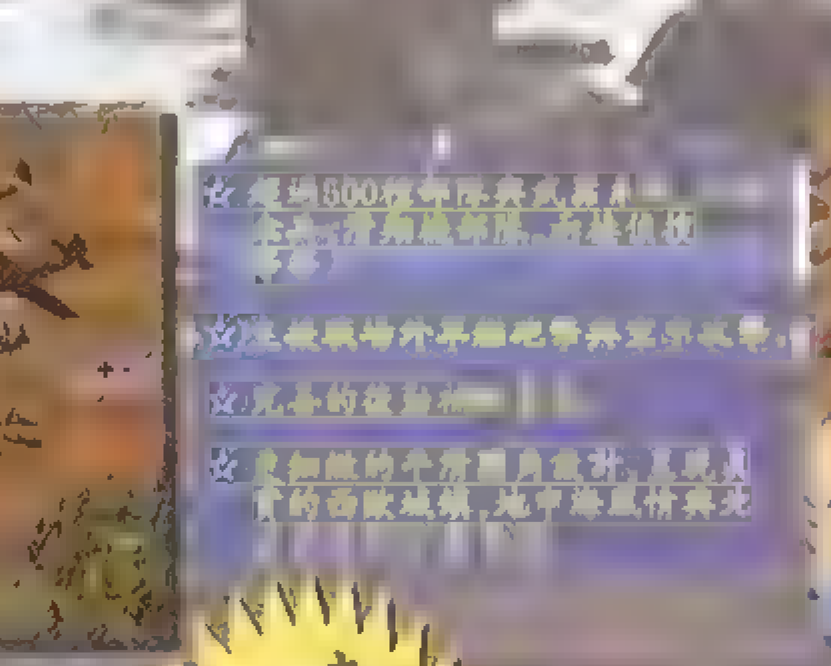
台北縣樹林鎮俊英街29號　Tel:(02)26757061　Fax:(02)26844339

西戰線風雲錄

WEST FRONT

遊戲內含250餘頁中文操作手冊





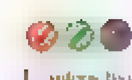
東戰線風雲錄
任務片



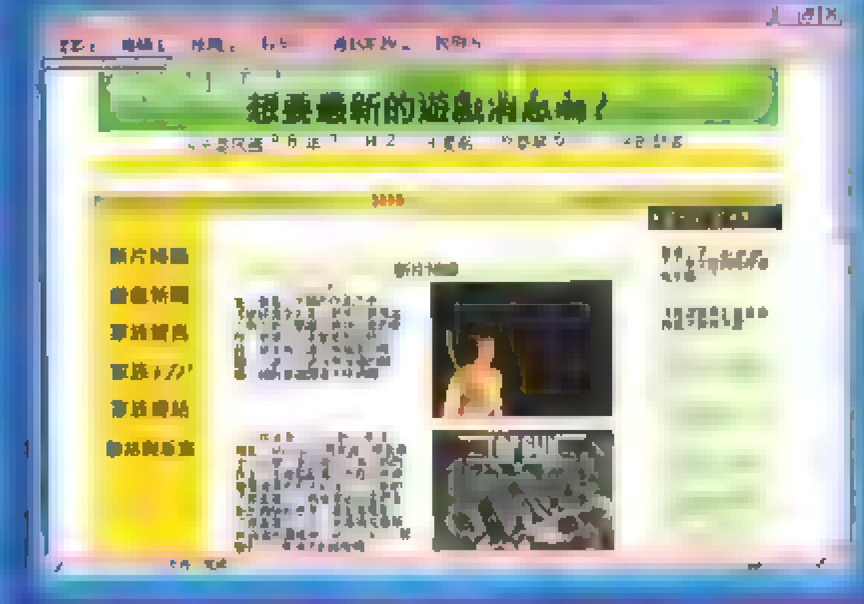


- 內含近200頁中文典藏版說明書，囊括東戰線上全部作戰國的軍事資料.
- 改良"東戰線風雲錄"的遊戲引擎核心，執行速度快，畫面更漂亮.
- 支援戰場範圍外的重型砲擊，與空中協同作戰功能.
- 新增若干兵種，包括雷機兵，偵搜部隊...等等.







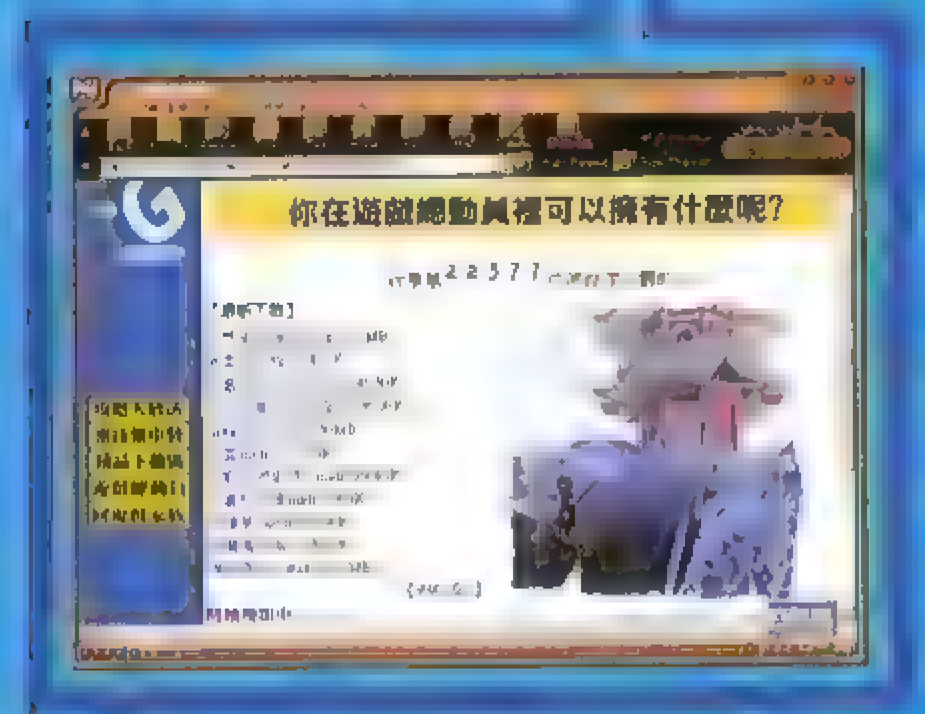


鴻

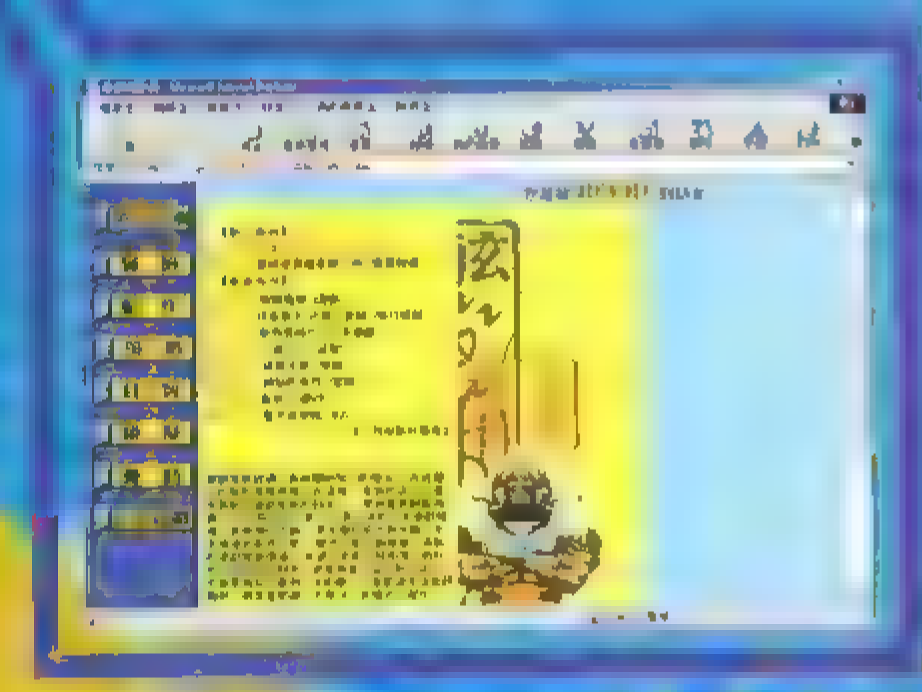
兔

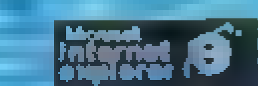
大

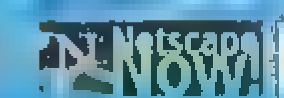
展

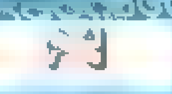


「精品下載區」：此區又分六小區：










壹玖玖玖黃易遊戲武俠超新派
驚豔狂琴
傳說中的戰神秘式，是否能從狂琴之聲參悟而出?
這一首驚艷絕倫的八音奇曲、又包含著多少的武林機密・・・


刀光
奇人
琴韻
交織出夢幻般的俠義奇緣
極具人性化的操作界面
充滿魅力的人物小動作
北斗星工作室 研發製作
軟體世界 出版發行



現在，只要將3、4、5月號的「軟體世界雜誌」及4、5月號的「遊戲世界雜誌」，還有「破碎虛空遊戲封盒」內所附贈的「戰神秘式」，浮貼在「戰神圖錄」所指定的位置上，並把戰神圖錄中的戰神秘式蒐集完全，你就有機會得到最勁爆的「戰神大獎」！

當你將「戰神圖錄」中所有的「戰神秘式」都蒐集完全後，將姓名、電話、聯絡地址、身分證字號書寫清楚，連同戰神圖錄，一起寄到《高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓國內課收》你就有機會成為戰神所眷顧的幸運兒哦！

〈別擔心，我們還會將你辛苦蒐集的「戰神圖錄」再寄還給你〉！

獎項：「戰神獎」一名：Play Sation 主機一台
「破碎獎」一名：Game Boy 主機一台
「虛空獎」三名：Dual Shock 震動手把一個
「絕響獎」五名：黃易小說破碎虛空一套

而且，只要您將蒐集完全的「戰神圖錄」寄回，我們就送您由國內漫畫名家陳弘耀所畫的「破碎虛空」遊戲精美海報一張！

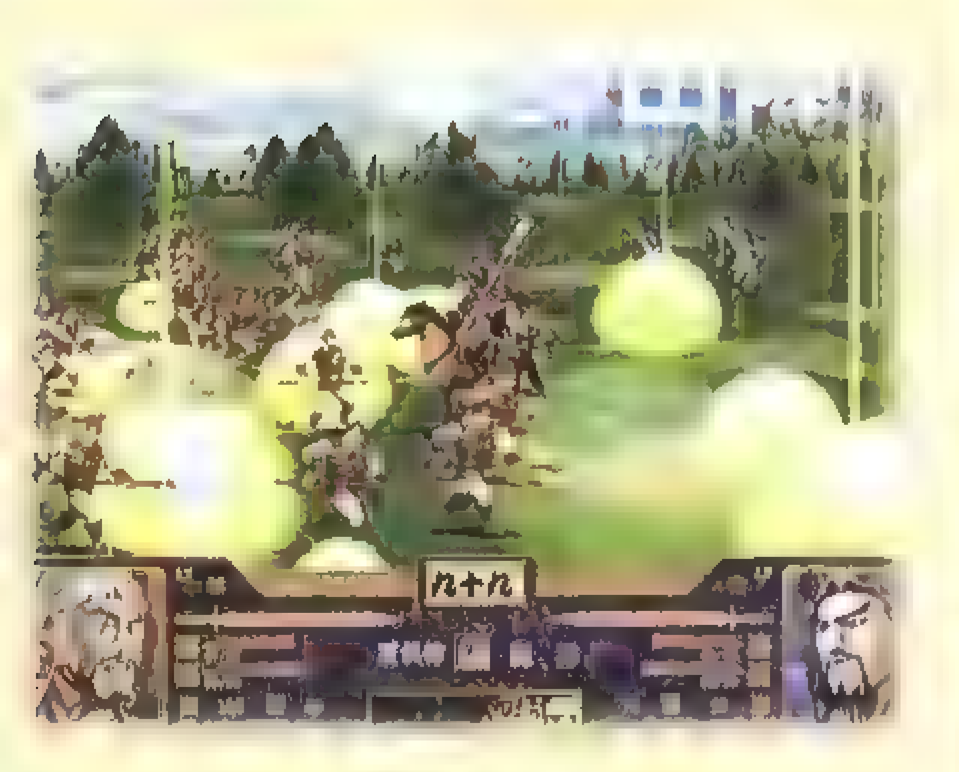
研發製作/北斗星工作室　出版發行/軟體世界智冠科技股份有限公司


好評發售中！
三國群英傳 II
發售中
三國群英傳 II
SLG
CD-ROM
740元
奧汀科技
ODIN
TEL 02-3233 4810
FAX 02-3233 4865

三國群英傳II 之戰國英傑帖

關羽

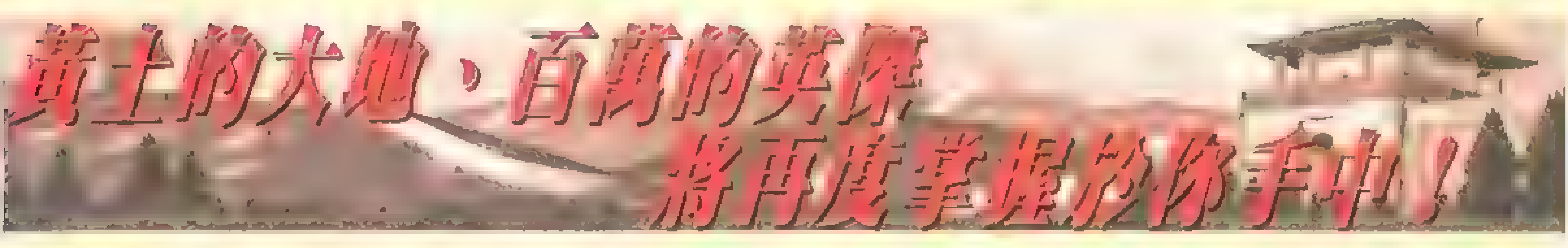








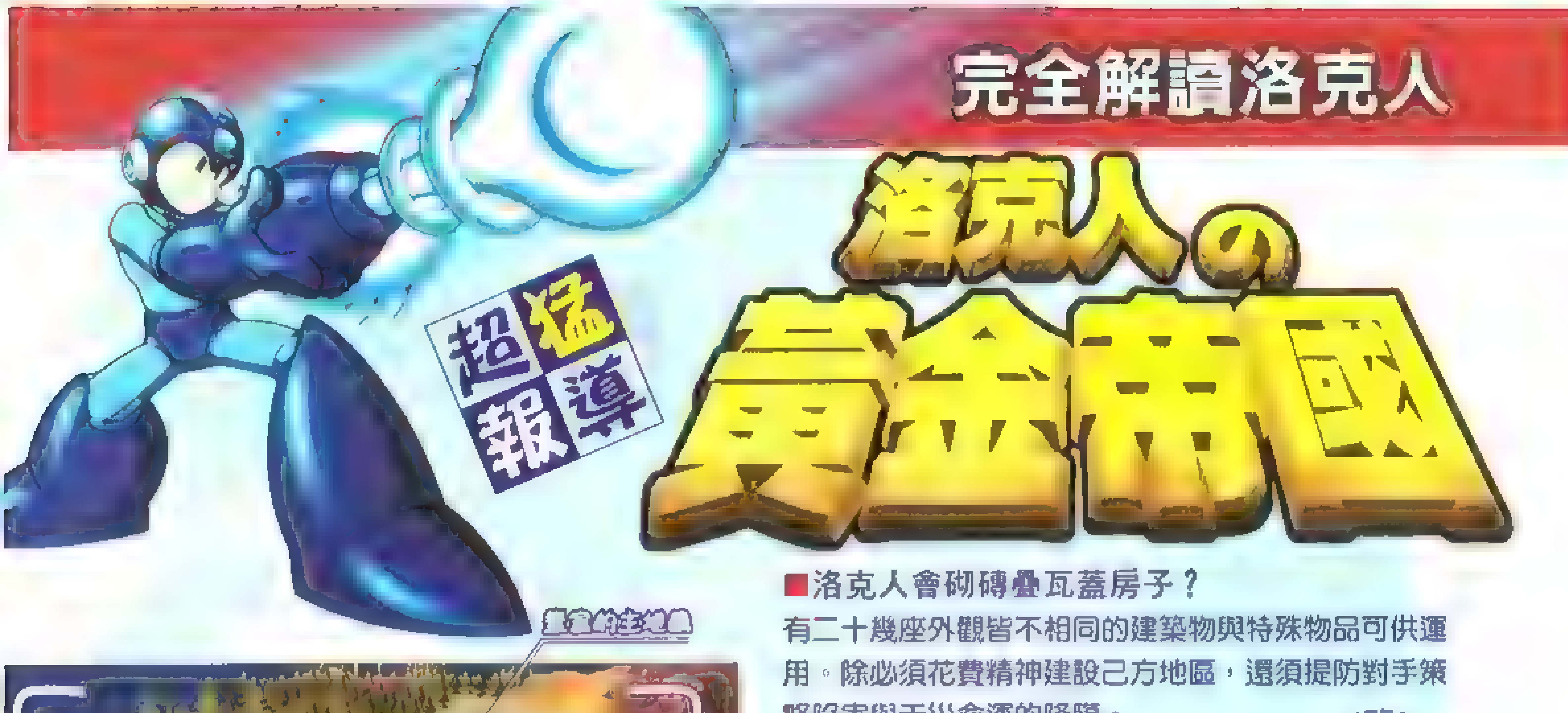


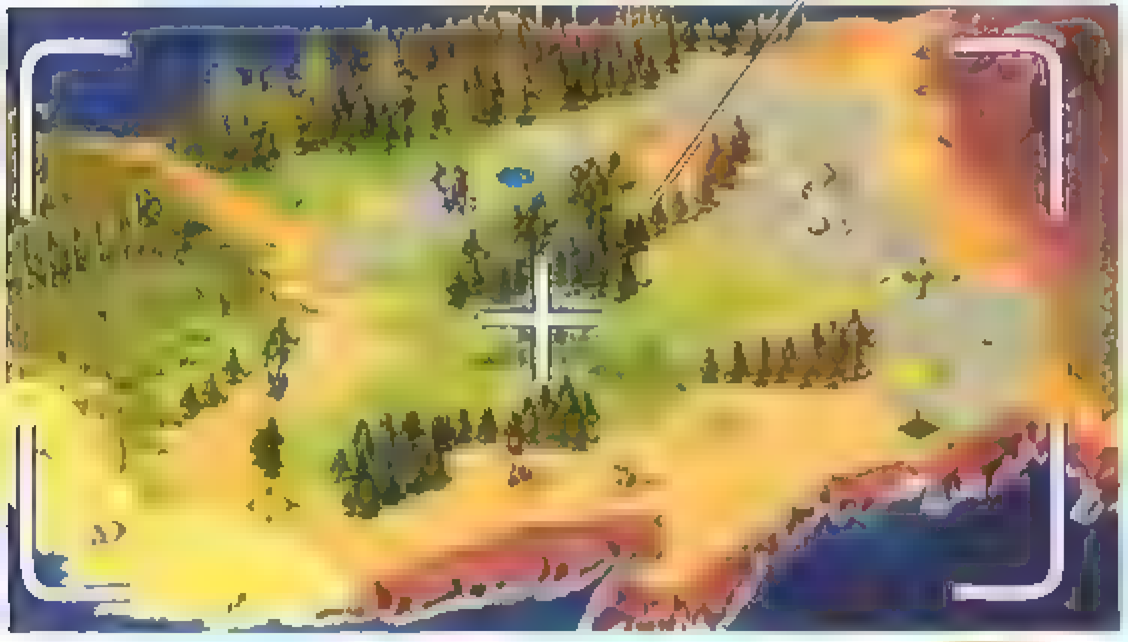




Illustrator & Comic:江 霖

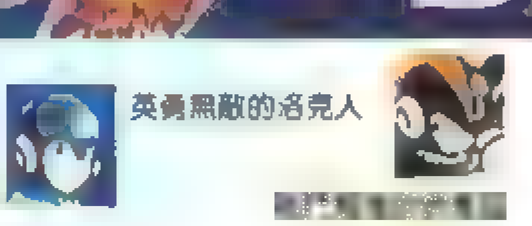

ROCK
絕不機車的年度風雲小子
英勇無敵
洛克人!!!
CAPCOM
草莓軟體
+
黃金洛克人
驚爆內幕!
1999
4
9 999999 999994
99003

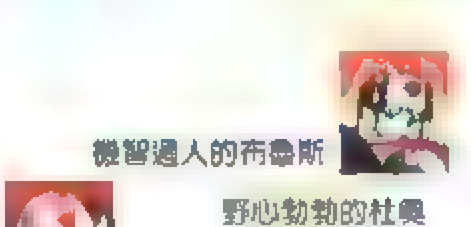




洛克人變成大富翁了？

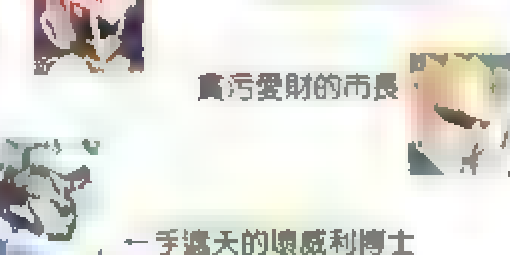
克人將以無比的機智與勇氣打敗壞博士與惡霸，成為大翁地圖上的黃金收集家！大富翁 -like的方式進行遊，讓玩家在進行策略思考與擬建設同時，還能選擇自己喜歡的角色與屬性。多可以三人共同享受與洛人同樂之歡愉。克人必須利用有限資源去設，還得增強己身能力，不忘運用智慧去牽制對手在重重阻礙中建立一座超、超有錢的黃金帝國。

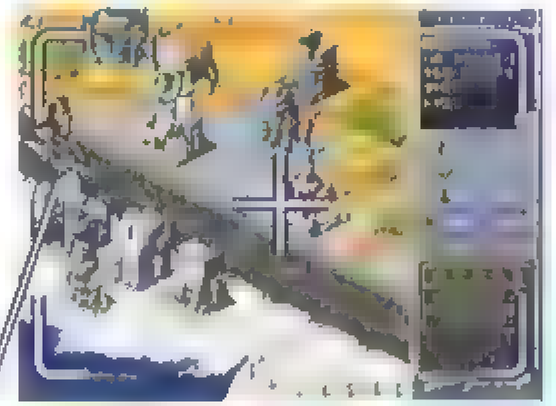

英勇無敵的洛克人

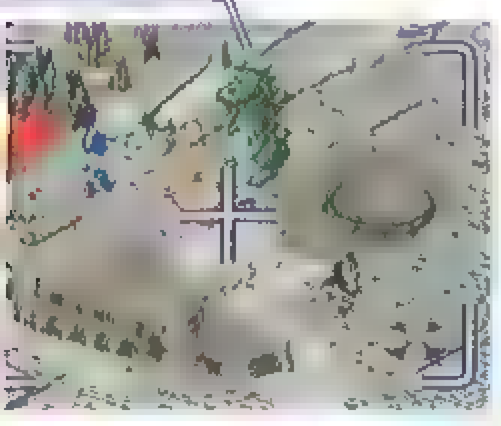

機智過人的布魯斯

野心勃勃的杜奧

貪污愛財的市長


一手遮天的壞威利博士



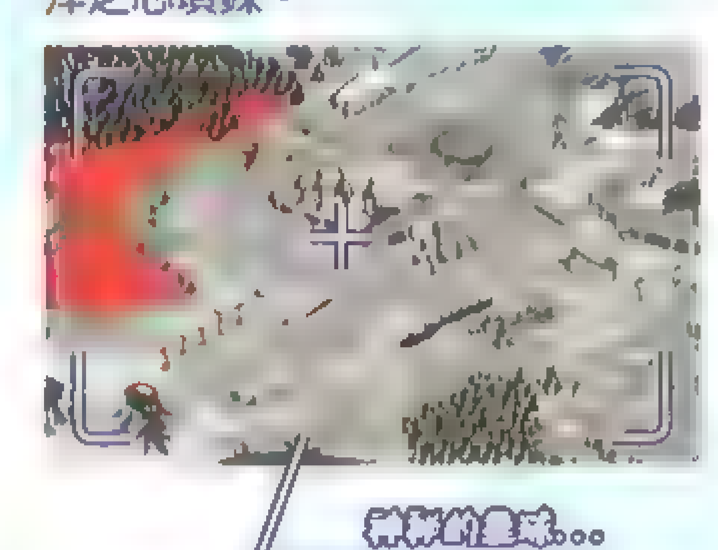




■洛克人會砌磚疊瓦蓋房子？

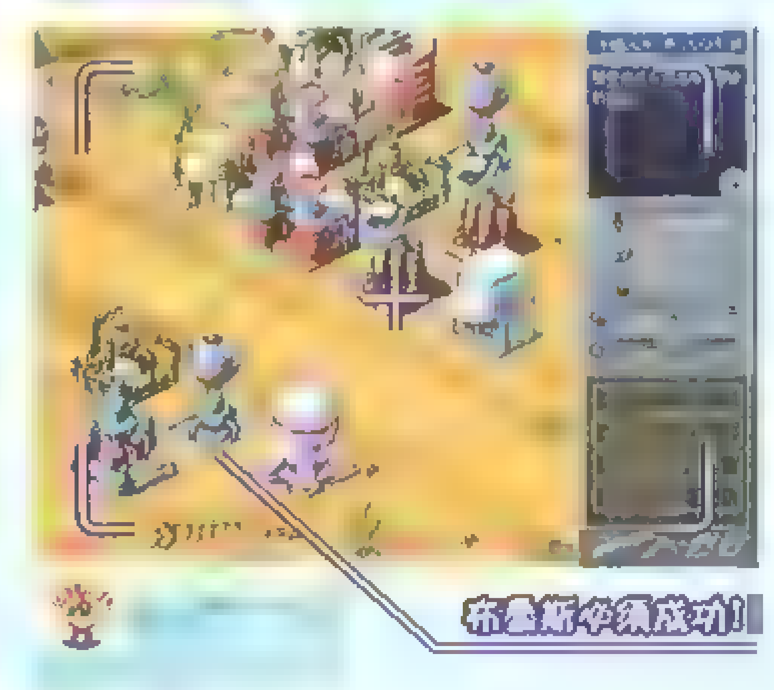
有二十幾座外觀皆不相同的建築物與特殊物品可供運用。除必須花費精神建設己方地區，還須提防對手策略陷害與天災命運的降臨。

有沙漠、荒地、海岸、森林、草原、山區六種地型，各有不同的經濟效益。特殊物品有數十種，有魔術隨身聽、神奇面具等奇異工具，還有各式攻擊、防禦武器與可以增加黃金量的海洋之心項鍊。



■誰來扮演洛克人？

玩家可選擇所扮演的角色，並可自行調整角色屬性。想當正義之神洛克人或當個壞到極點的惡霸都可以。不同的角色選擇將導致不同的遊戲過程、對手策略與勝負結局。




市民遊樂廣場


元素採集站


黃金移轉廠


高科技醫院

生化科技中心



萬年不凋電玩偶像—洛克人 ROCKMAN


神與魔
人與獸
戰爭與和平
香港漫畫天王
黃玉郎
天子傳奇
黃玉郎書


三千年前，商朝末期，紂王荒淫殘虐，
百姓民不聊生，怨聲載道。
當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，
故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人，懷孕三載，產下麟兒——姬發。
小姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫黑，無法呼吸，
幸其父以檀香燻出塞住咽喉的紅寶石，方能活命。
商朝百年不動的鎮國龍龜在姬發誕生之夜，
忽然爆裂而亡。
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，
知道西方妖孽誕生，開始日夜難安，
因此引發了一場歷史性的天子之爭！
殺姬發！
眾西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬昌將發仔送至師兄一壽子門下療傷學藝，
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才。
所修練之廣成仙派
但姬發天子之路坎坷，必須歷經魔劫、天劫、
朱雀、妖獸，還將遭受怒火焚身及情慾纏身之苦，
每場戰役，每道關卡皆關生死！
順利登上天子之位嗎？
研 發 製 作
智冠科技股份有限公司
出 版 發 行


幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN



創世の一〇八星宿
紋章世紀爆烈と激戰
赤月帝國「黃金之帝」巴羅沙、
逐漸將帝國導向腐敗之途！
傳說中的「真之紋章」已流落四方、
天地間一〇八宿星正朝解放之路大步邁進！
戰略性的高機動戰鬥技巧！
究極！地之魔法紋章急速發動！
極易上手的豐富操作介面！
KONAMI



再多給我一點時間啊!!

「柏德之門」一由英特衛所代理，近來最受矚目的角色扮演遊戲，從推出至今，這款遊戲已經獲得了數不清的掌聲，為了能讓所有的柏德之門的愛好者能有地方抒發心中的狂熱，能有機會認識更多志同道合，充滿熱誠的夥伴，英特衛公司舉辦了「一網打盡柏德之門」網頁作品大賽，將聚集所有網路上志同道合的RPG遊戲玩家，以及對於AD&D系列遊戲充滿熱誠的同伴，流連於各式各樣精心製作的網頁作品中，滿足結隊在「遺忘的世界」中探險的奇想。

從2月1日正式接受報名以來，陸續接到許多參賽者的登記，報名的人數相當踴躍，但因為適逢過年期間，主辦單位接到許多已報名的參賽者要求：希望能給他們多一點時間來把網頁製作的更完美，而有另外一些人則反應他們太晚知道這件事情，因此主辦單位決定將活動時間順延，好讓更多人能參與，製作自認為最精湛的網頁，讓更多人認識柏德之門這個不可多得的世紀末大作



作品參賽：自[illegible]月1日—[illegible]月31日，將作品上傳至指定網站上
票選時間：自[illegible]月[illegible]日—[illegible]月30日，由軟體世界雜誌與 網站
公佈初選十名，並接受投票
公佈得獎：[illegible]月[illegible]日後於軟體世界雜誌與IS.AH網站
公佈作品與得獎姓名

別人有明星臉 我們有英雄臉

「柏德之門」自推出以來，短短的時間內，玩家們的反應相當熱烈，在網路上的討論更是愈來愈精采，足見這個年度角色扮演鉅作的魅力是凡人無法擋的，主辦單位為了滿足更多RPG迷的角色扮演狂熱，決定繼「一網打盡」活動之後，再舉辦「柏德之星」一傳奇人物創作比賽，參賽者只要使用任何一種繪圖軟體，製作心目中自認為最酷最炫的人物肖像（當然你也可以把自己的照片加以美化），將之存成BMP格式的檔案，加上你所設定之人物的說明，一齊EMAIL給主辦單位，就有機會得到資料片，一沒錯，就是柏德之門的資料片一「劍灣傳奇」；主辦單位將會在收件截止之後，將參賽作品公佈在IS.AH網站上，接受所有同好的投票，當然，只要在評選作品中投下您神聖的一票，也有機會得到柏德之門資料片及其它週邊配備喔！



1. 自己製作一張110×170×24 BIT（全彩的BMP檔）的人物肖像
2. 列出你所設定人物之名稱、職業、陣營、種族（必須符合遊戲手冊中的規則）
3. 為您所創造的人物作約100個字的簡易介紹，請發揮你的想像力，創造一個全新的傳說人物！
4. 將您的作品（包括圖檔及文字介紹）EMAIL到我們的信箱（service@interwise.com.tw）裡

有關更詳細的活動辦法及活動截止日期，請參照英特衛網站及柏德之門相關活動的廣告！

英特衛網站：www.interwise.com.tw
英特衛國際有限公司
地址：台北縣三重市重新五段609巷16號9樓之16
電話：(02)2999-6768 傳真：(02)2999-7707

REVIEWS

精選評論

遊戲類別名詞解釋

角色扮演遊戲(Role Playing Game.RPG)
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

冒險遊戲(Adventure Game.AVG)
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

模擬遊戲(Simulation Game.SIM)
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

策略遊戲(Strategy Game.SLG)
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

動作遊戲(Action Game.ACT)
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

運動遊戲(Sports Game)
模擬某項運動之過程。

益智遊戲(Puzzle Game)
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。

棋牌遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級。每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智…

PS.整體評價並不代表七項個別評分的平均值

評分說明

國外代理

模擬城市3000	A
柏德之門	A
阿爾發新文明	A
三國之星海風雲	A
俠客遊：前途道標	A
神通鬼大	A+
勁爆美國職籃99	A
戰慄時空	A+
超級運動員2	A
美國大聯盟2000	B+
東戰線風雲錄	A
摩納哥大賽車	A

本月熱門遊戲

神通鬼大



戰慄時空







本文作者／玉離塵

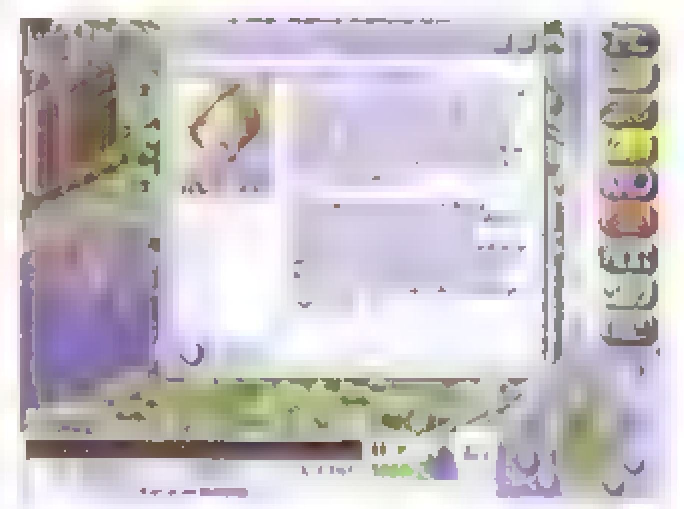
- ●操　作：A-
- ●畫　面：A
- ●聲　效：A
- ●耐玩度：A
- ●娛樂性：A

整體評價：A

繼模擬城市2000之後，暌違已久的SIMCITY系列再度歸來，當然它的名字也就叫做「模擬城市3000」。不過同樣的，這次SIM家族又帶給玩家不少的驚喜與煩惱。例如增加了七大部門的諮詢顧問，以及任由玩家從世界著名的建築景觀挑選十個做為地標建物，還有更簡便的道路、電力、水利鋪設系統；不過壞消息是玩家的硬碟空間及記憶體最好夠大，否則龐大地圖的建物貼圖將會猛吃記憶體緩衝區，讓玩家的硬碟不停嘎吱嘎吱地響。



正由於模擬城市3000製作得太精密了，有時候真讓人不禁懷疑製作群是不是有人過去曾經在都市計畫部門工作。諸君只要看到各部顧問鉅細靡遺、滴水不



漏地針對各項法案與都市問題，提出精闢到家的建議時，大概就會開始產生相同的看法了。當然玩家也無須完全聽從這些顧問的建言，「顧而不問」有時也是很好的政策，而這就是模擬城市最人性的地方。

為了符合人性的精神，自然也要有人性化的操作系統，不過這方面總覺得遊戲的操作界面似乎有值得改進的地方。例如按下指令圖示時，如果需要切換檔



案夾出來，一般遊戲大致會採取檔案夾暫留畫面的做法，這種方式比較接近視窗95或98的效果，不過遊戲則採用按著鍵移動選項的方式。本來操作方式的喜好是因人而異的，只是玩家的機器速度如果過慢或是硬碟空間過小，屆時將因為硬碟猛操的停頓時間過久，導致誤按指令的烏龍事件發生，例如不慎打開了災難的開關。所以儘管遊戲對硬體設備的要求雖然不高，對於低效率配備的機種還是有不小的影響。



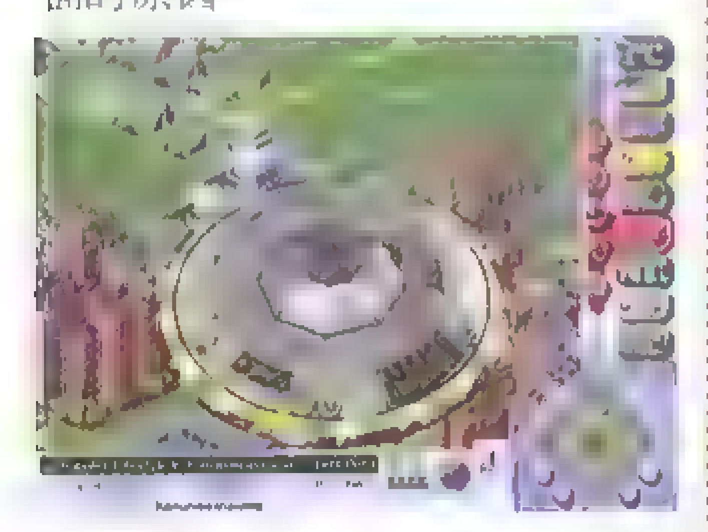
造成這個情形發生的元凶其實就是那些壯觀雄偉、動輒高達一百層（遊戲裡只有幾公分高）的摩天大樓，以及林林總總的各式建築。但是美術人員辛苦地繪製出來的畫面，吾人又如何忍心



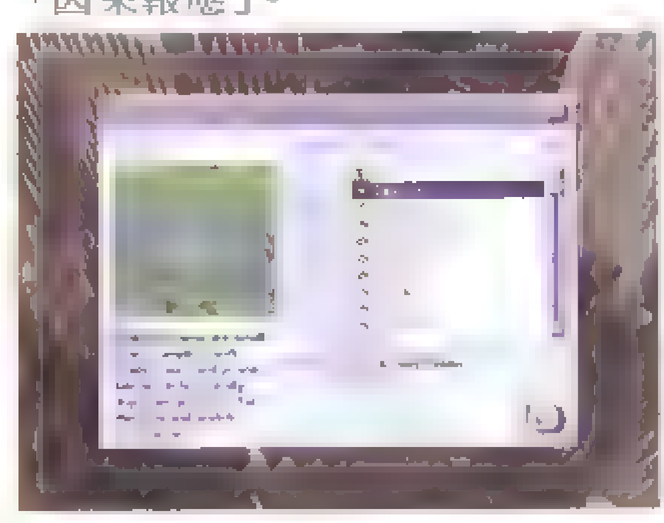
抱怨呢？所以要就怪自己的電腦不爭氣吧！未來高畫質、高密度資料的遊戲是必然的趨勢，不願投資良好的電玩環境設備，對玩家而言不僅是一種損失，也是對自己的一種殘忍對待，所以抱怨的對象反倒應該是自己。



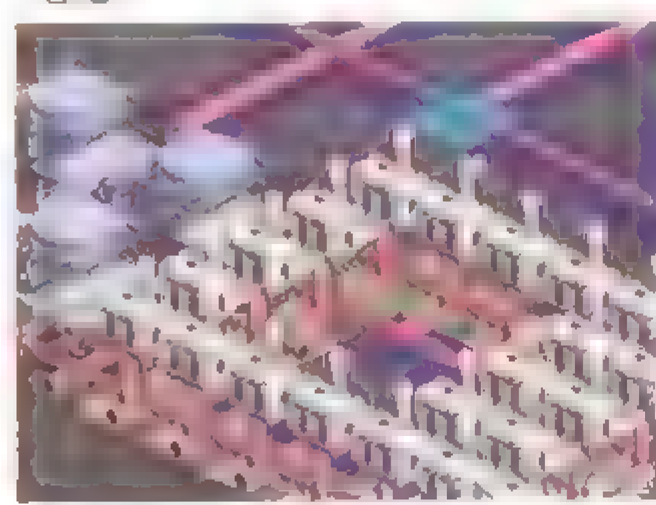
如果不管遊戲的操作界面或執行速度，其實玩者可以在遊戲過程中學得許多的概念與知識，特別是都市的治安與環保問題。在公害以及犯罪事件日漸增加的今日，模擬城市的發展正扮演一個極易喚醒新一代世界公民重視地球村的代言人角色，這點可以從遊戲中某些帶著詼諧色彩、卻又正經八百的顧問言論看出端倪，當然過於嚴肅的題材是引不起玩家興趣的，這就是為什麼模擬城市始終保持著幽默面的原因。



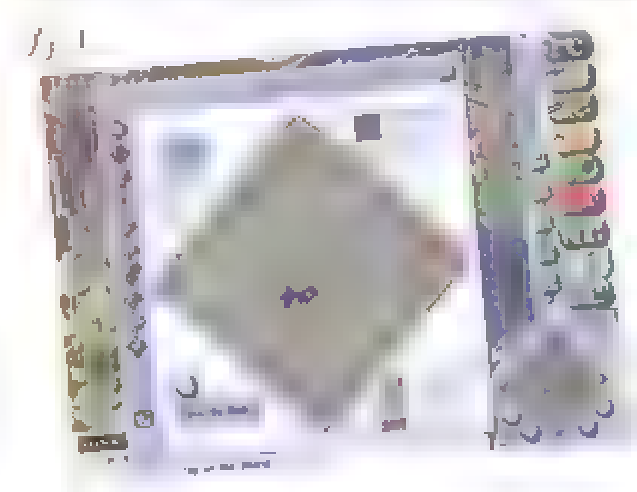
不過遊戲還是遊戲，它不可能製作得死板迂腐，活像個引不起學員興趣的教材或報告書。正因爲遊戲是互動的，能夠直接反應的，所以玩者才能從建設與成長中找到自我滿足的快慰。只是什麼人玩什麼鳥，沒有規劃概念的玩家恐怕得從新學習企劃的觀點，否則公害、治安惡化、人口外移等麻煩事都會在同一天找上門來，讓人猛然醒悟什麼叫「因果報應」。

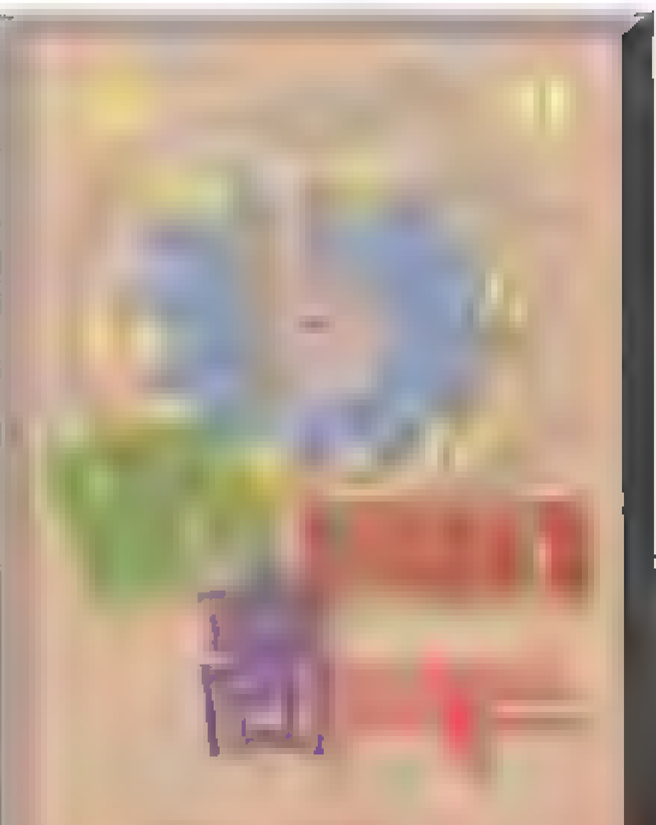


從模擬城市過去的發展軌跡看來，這一代的確已經進入了高度發展期的階段，對於一般不擅英文的青少年學子而言，或許較不容易玩得好，反倒對於大專青年或上班族比較適合，尤其是咱們都市計畫署、環保署、警政署、衛生署、教育部的長官。不過藉由詳盡的說明手冊，以及便利的網上教學，應該還是會引發玩家高度的興致，說不定還可因此把棘手的英文練好呢。Trust Me！遊戲裡有許多用詞真的很有意思。



當然吾人也樂見中文版儘快推出，方能嘉惠恐英症的玩家們。Anyway，套一句遊戲裡的警語：如果你不是一位好市長，你的市民會用腳投票離開這鳥地方！





剛開始發電廠必須建設在距離社區較遠的地方，但是最好不要搭建在地圖的邊緣角落，因為電源的供應是以電廠為中心，呈放射線狀發散的，建在邊緣地帶就會降低經濟效益，尤其別忘了發電廠可是所費不貲，而且帶有嚴重汙染色彩的。

這一代的電線的連接不像過去非得相連不可，只要在建物社區兩坪範圍內可以接觸就算通電，水管的鋪設也以區間為基準，玩者大可參考原有的地圖設計。另外千萬別學範例把都市規劃得水泄不通，因為那會影響閒下的視野與都市景觀。

玩家可在汙染源附近建設公園綠地，降低初期的汙染，如此也可略為提昇該地的地價。消防局、警局、醫院、學校等設施則可觀察各項指數表格的增減，但如果能夠越早提昇市民的教育程度，將有助於高科技產業的勃興。

◆設計公司：ELECTRONIC ARTS
◆發行公司：美商藝電
◆遊戲類型：SLG
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P 166
◆記憶體：16MB
◆支援音效：與Direct X 6.0相容
◆顯示模式：DirectDraw
◆操作介面：M
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：P 100、32MB DRAM、8x CD ROM、S3、SB PCI64，P 450、128MB DRAM、32X CD ROM、Magic 3D II、Permedia 2、SB Live Value。



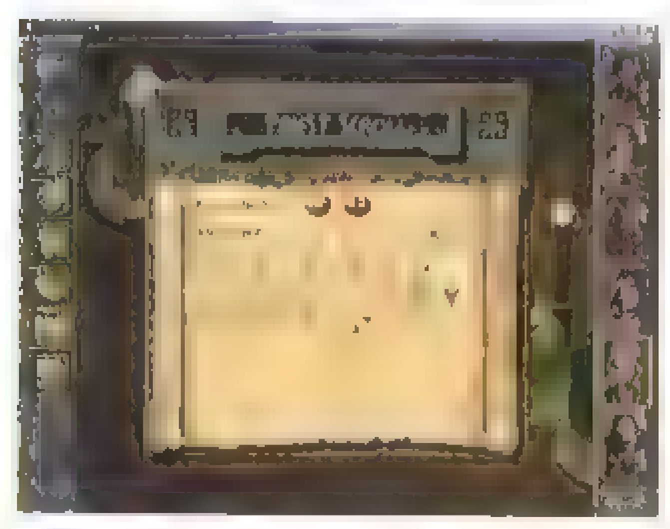
本文作者／Frank Fu

● 劇　情：A+
● 操　作：A-
● 畫　面：A+
● 聲　效：A+
● 耐玩度：A+
● 娛樂性：A
● 連線功能：B+

整體評價：A



柏德之門可以說是從金盒子系列以來最吸引人的AD&D系列RPG產品，不同於以往的操作界面以及最新的Windows平台科技應用，讓每一位玩家都十足地過了一次癮！對於老玩家而言，柏德之門應該算是非常容易上手的RPG，而對於許多新玩家而言，應該也可以在短短二三週內完全掌握住遊戲的脈動。遊戲的主線劇情清楚但曲折，張力十足，當然，畫面的華麗程度以及音樂的講究也讓近來的許多遊戲失色！



這次Interplay同樣採用了流行的2.5D視角以及適合於多人操作的界面，不過整體的感覺和金盒子系列都還算接近，可以說是金盒子的超級複雜版。而InterPlay為了順應時勢潮流更加進了網路連線的功能，當然，一個有劇情的RPG讓多人連線的話，是比較不會有所謂的玩家內鬨的問題，但是隨之而來的也會帶來許多遊戲資料同步的問題，比如裝備的複製等等問題，這是玩家們需要好好適應的一點！在進入遊戲之始，大家就可以明顯發現到這些不同，不過如果看倌們玩過Diablo的話，對於所謂的單人遊戲模式和多人遊戲模式以及資料的匯入匯出等等功能，都應該會有一定程度的瞭解才是！也由於人物資料可以在單人以及多人遊戲間重複匯出匯入，也相對地降低了遊戲的困難度，因為多人遊戲下一個玩家可以操作的人物可不只一個！如果因為適應不良而無法順利完成任務的玩家大可以帶著大隊子弟兵們一路衝殺出門。筆者在尚未掌握到全部操作訣竅前也靠著這招完成了不少困難的旅程！

當然，在現代即時戰鬥的RPG中，人物的協調以及高速的操作熱鍵也是必要的！在柏德之門的Config設定程式中可以讓您設定出功能強大而齊全的全套操作熱鍵，不過因為太複雜了一些，所以通常筆者都會按照本次上線想要用的角色的職業來重新調整幾個快速鍵！在操作性而言，這種讓人不易掌握的熱鍵設定法可以說是讓它的得分大打了折扣！在即時的戰鬥中，有許多情況下如果操作不當的話，您的主角一定會白損不少HP，或者是讓怪獸得逞"獸慾"而將您撕成碎塊！所以除了要熟悉快速鍵外，筆者也奉勸各位該昇級的玩家們快點去昇級一下！以筆者的配備玩起來都會覺得鈍鈍的不聽指揮，若是電腦沒有在Pentium 166，記憶體沒有64MB以上的話(



按照筆者在Pentium100的測試結果顯示，RAM在本遊戲中占了更加重要的地位），相信您一定會為電腦的遲鈍而瘋狂！

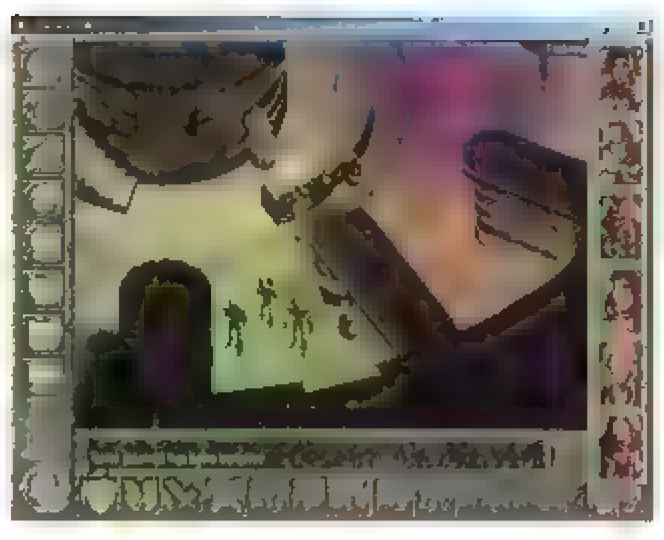


大家都知道好的開始就是成功的一半，在玩AD&D的RPG更是如此！有經驗的玩家在創造人物時往往都會為了一二點的屬性差異而斤斤計較，相信曾經為了創造一個超人而苦苦擲骰子超過一個小時的玩家們都很能解這句話！而AD&D系列的RPG對於屬性以及武器、攻擊力等等都各有一套複雜的計算公式，第一次玩這個GAME的人請您務必務必聽筆者的勸告把說明書中關於這方面的屬性介紹以及公式看清楚來！否則拿著一把絕世寶劍當成破銅爛鐵事小，拿著破銅爛鐵當成絕世寶劍您的任務可就危險了！



遊戲的地圖功能也算是非常好的，要是您的法師有心靈遙感的話，空照圖的好用絕對會讓眾多的路痴們深深感動不已的！

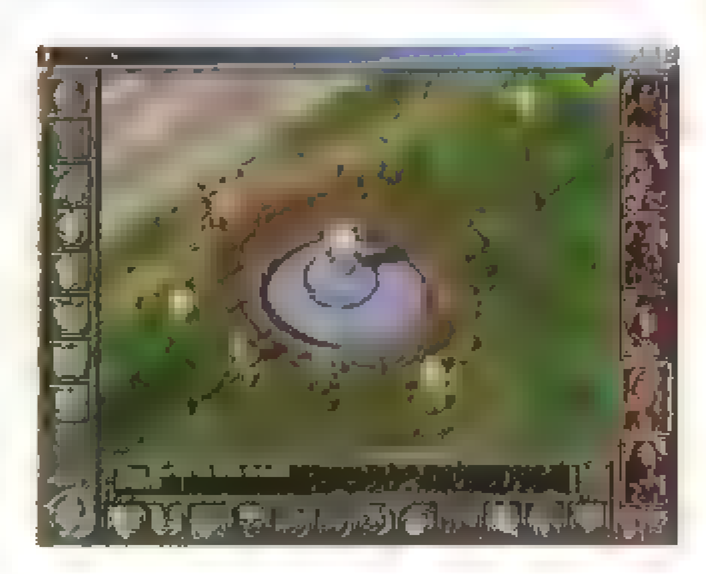
無論如何，一個RPG的重點就在於劇情是否能緊湊進展以及主線劇情是否精彩好玩！柏德之門中沒有太煩人的啞謎，主線劇情從主角父親被殺開始，圍繞著Iron Throne破壞鐵礦開採，造成經濟混亂意圖讓Baldurs Gate和南方大國Amn開戰從中得利的陰謀，最後意外地解開主角

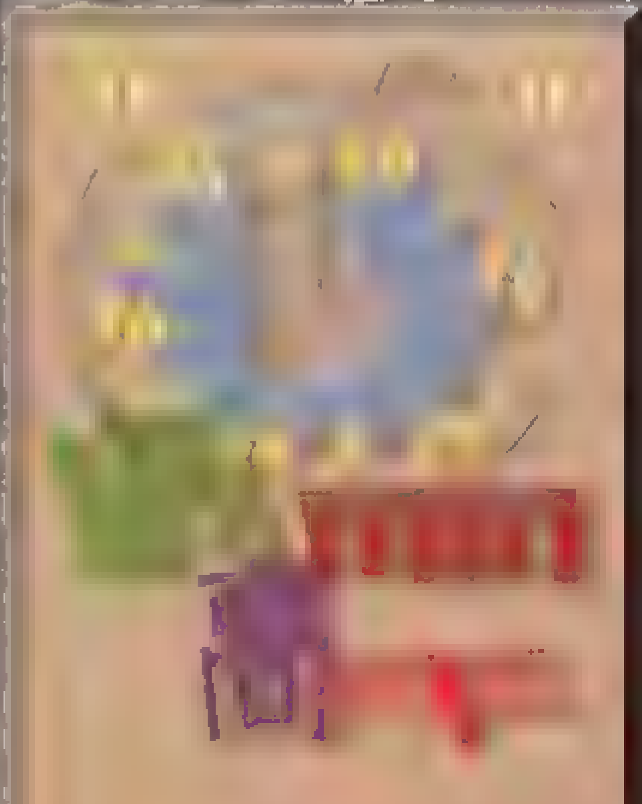


的身世，可以說是峰迴路轉，張力十足！當主角身世揭開的一剎那，筆者和筆者可愛的戰友們每個人莫不張大了嘴，垂胸頓足大呼低級！而遊戲中另有一個有點討人厭的設計，也就是整體名聲，要是名聲好的話，做什麼事都方便，買東西也都可以用比較便宜的價錢，而名聲壞的人則做什麼都不受歡迎，實在令筆者感到歧視壞人嘛！



整體而言，這個遊戲想要上手並不難，但是想要玩得深入就得有一定的程度了！由於提供了多人連線遊戲的功能所以您除了可以扮演主角外，也可以真正扮演遊戲中各個人物的好朋友，也無怪在推出後在國外各大排行榜上立刻躍居年度RPG類首位，（請注意，柏德之門是十二月二十五日出售的，其它遊戲賣了三百六十天還比不過它賣五天），可以說是您今年必玩的好GAME！





(1)在遊戲初期的難度非常高，在人物創造的時候就要對各個屬性好好計較一番才是最重要的！每項屬性都到達18點的人物可是很吃香的！

(2)如果您想用法術，建議使用人類戰士轉職或者使用多重職業，先練出一隻血牛來再轉成法師會好很多。

(3)多人式下匯入的人物預設即為選擇帶著身上的物品一起匯入，所以在遊戲中把人物匯出前最好多帶著一些奇珍異寶用來賣錢。善用這招還可以變化成物品複製術哦！

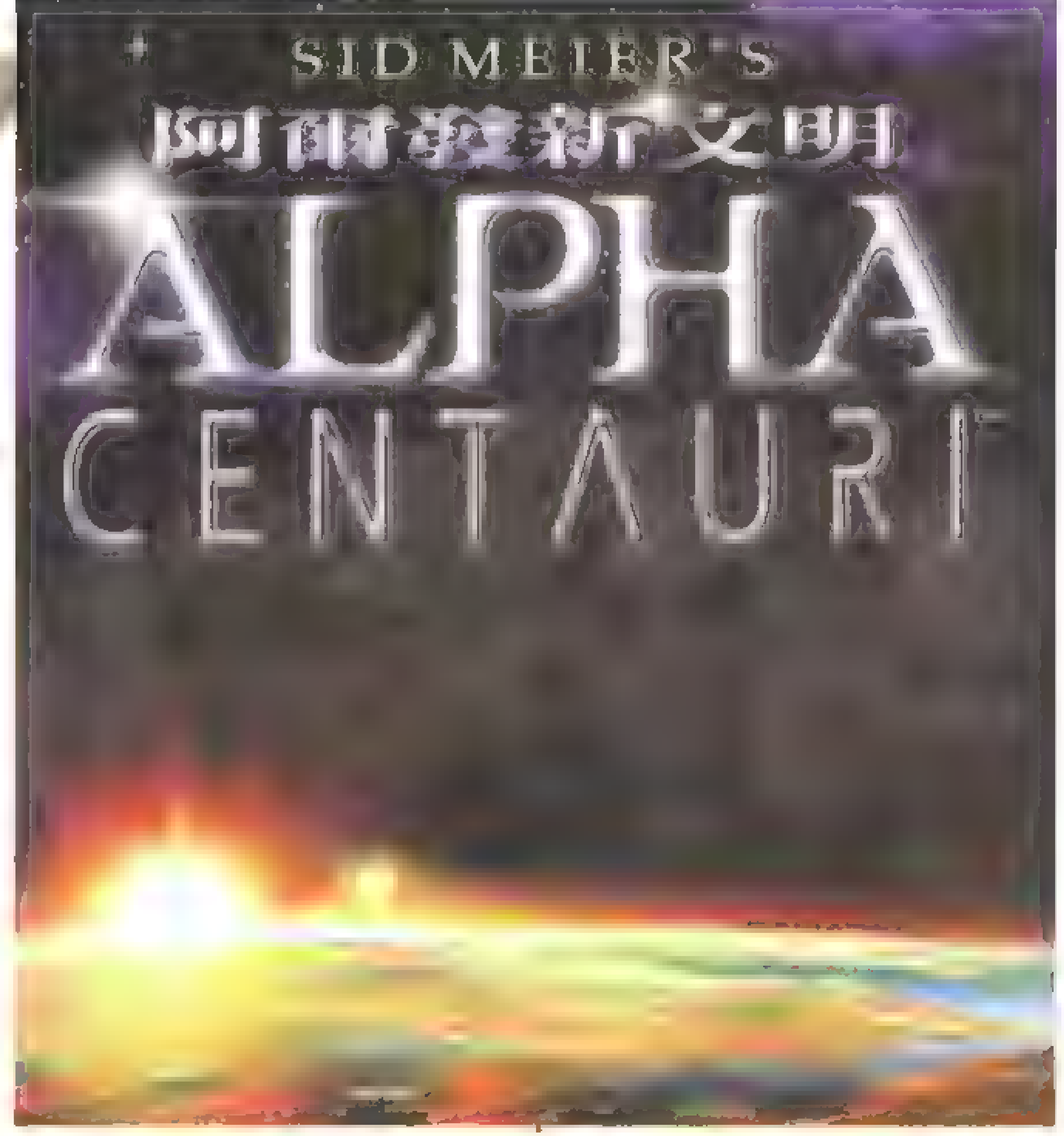
(4)支線劇情的任務通常都能夠拿到一些好東西並且得到不少的經驗點數，除了可以得到好東西外，也可以見識當地的風土民情。

(5)各種職業的轉職和特性都相當複雜，而且都按照以往AD&D的限制，請多閱讀說明書，隊伍中若是有法杖之類的東西建議多使用，柏德之門中的這類法術武器使用起來不但效果華麗而且功效宏大。

◆國外發行：INTERPLAY
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-100
◆　記憶體：16MB
◆支援音效：S
◆顯示模式：援Direct X顯示卡
◆操作界面：援Direct X音效卡
◆遊戲售價：1180元
◆測試配備：K62-300、192MB DRAM、12X CD-ROM、Banshee、DIAMOND Monster

GAME





本文作者／黃啟禎

- ●劇　情：B
- ●操　作：B
- ●畫　面：A
- ●聲　效：A-
- ●耐玩度：A+
- ●娛樂性：A+
- ●連線功能：B

整體評價：A-

文明系列可以說是遊戲界裡擁有舉足輕重地位的策略遊戲，也讓成千上萬的玩家為它挑燈夜戰，一圓心中潛藏的帝王之夢。而當文明之父SID MEIER離開老東家自立FireAxis公司，文明系列的後續發展也還是受到眾人矚目。經過了兩年的製作，外星版本的阿爾法新文明（Sid Meier's Alpha Centauri，以下簡稱SMAC）終於呈現在玩者眼前。它的故事接續文明二代的外太空移民結局，話說人類終於踏上異星的旅程，但是一連串的意外事件不但與地球的通訊斷絕，船上的成員也因理念不同而分成幾個派系，每個領導人都認為自己的理念才是正確的。而玩者將帶領其中一派的信徒，以新的未知世界為舞台，創造人類另一個未來。

在新的世界已經沒有國家之分，取而代之的是由一群理念相同之人所組成的派系。遊戲裡總共提供七個不同的派系，玩者扮演其中一個派系的領導者。這些派系代表的其實是古往今來人類所信奉的幾種思想概念，而製作小組再根據歷史上的記載為此派系擬定不同的優缺點和限制，當玩者在遊戲裡面對電腦AI控制的派系領導人時，也將發現他們的行為會因信奉理念的不同而大相逕庭。至於各派系強度的平衡性也調整得不錯，優缺點都各有消長。



第一次進入遊戲，發現整個世界還是以和文明二代相同的菱形區塊所拼合組成，不同的是此次加入了高度因素，起伏的地形使得遊戲中的世界更為豐富。但地形的高度除了反應在地理景觀之上，還對屯墾與作戰有相當的影響。例如在較高的地形上設置太陽能收集板的話，可以收集更多能源。迎風面的山坡可以獲得較多水氣而易於耕作。而部屬



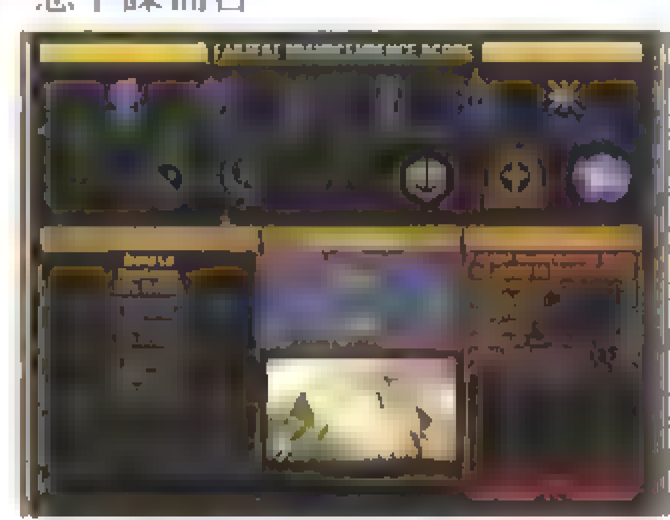
在山頂的砲兵部隊則可以對山下的敵人造成加成的傷害。此外，當科技逐漸發展，人類可以獲得改變地形的能力，到時候就可以移山填海國土再造，更有趣的是玩者也可以替領地命名，在地圖上顯示出自己風格的地標名稱。

SMAC的操作介面和文明二代比較起來，更為繁複。除了一般的滑鼠圖示點選界面之外，還有相當多的下拉式選單與熱鍵，連滑鼠的左右鍵全都用上了，界面的操作方式並不統一，常令人無所適從。不過國內代理商在手冊的翻譯並沒有馬虎，兩百多頁



的手冊幾乎將所有的參考資料都塞了進去，該說明的部份都查得到。但美中不足的一點是手冊編排有點散亂，又沒有索引可供參考，常常要找一樣資料得要將手冊前後翻上個幾遍。這樣繁複的界面，外加厚重沒有索引的手冊可以說是考驗玩家耐性的好工具，也使遊戲的親和性大打折扣。但值得一提的是，SMAC自動化作的很徹底，你可以將任何基地都交給電腦代管，總督會幫你決定要建哪些設施或是人力資源的分配調整。部隊單位的自動控制也很進步，玩者可以讓艦隊繞著特定路線巡邏、在基地戰備的攔截機自動攻擊侵入領土的敵人，或是乾脆設成全自動，讓電腦去管。唯一的問題是，如果整個遊戲全部都改成自動，你花錢買它幹什麼？

遊戲內容的部份，科技的發展依舊是本遊戲重要的一環，SMAC所有的科技都組織在龐大的樹狀結構之中，每樣科技都至少與一兩種其它科技有所關聯，玩者必須依照派系特性與當時狀況挑選研發適當的科技。在城市建設部份則加入環保概念，所有的城市都有本星指數，如果玩者只顧建設忽視對大地的保育，異星生態將會反撲。在社會管理部份，玩者可以隨時調整社會型態以因應不同的需求，不過和文明二代改變政體就會引發革命，好幾回合進入無政府狀態比較起來，SMAC只要付出少數能源就能馬上改變社會型態的變換方式，就有點草率。在外交部份，SMAC的外交事務除了基本的宣戰媾和交易之外，還可以組成星球議會，共同表決一些影響全體的提案。此外，這一次遊戲容許玩者以現有科技自行設計單位，只要選擇好武器、護盾、能源系統、特殊裝備各部的零件，就可以創造出全新的單位。至於贏得最後勝利的方式，SMAC也提供了幾種不同方式，玩者可以征服、外交、經濟等方式來結束遊戲。最高級的方法是找到進化到更高層次的奧祕，與道家的羽化登天觀念不謀而合。



聲光效果部份，和其他遊戲相較，SMAC感覺上比較樸素一些。配樂部份乏善可陳，大多是重覆單調沉悶地的固定節奏，最後只好關掉耳不聞爲淨。音效部份倒是十分豐富，除了遊戲內部用到的音效外，新科技發展出來時，還會有某一派的領導人的語音出現，配音水準還算不錯。倒是祕密專案完成時播放的動畫，可以說本遊戲聲光效果的精華，風格前衛類似MTV，請各位玩者不要錯過了。

總之，SMAC還是跳脫不出文明系列的影子，遊戲基本要素改變並不多，大多只是名詞上的改變，本質上還是相同的，經歷過前作的玩者將發現遊戲的過程其實相差無幾。而且題材侷限在外太空殖民的科幻場景，不像文明系列以人類歷史爲藍本那麼具親和力，沒有科幻背景的玩者往往對遊戲中開發出的新科技或祕密專案無法產生共鳴。因此，基本上它算是一個相當不錯的太空殖民策略遊戲，但要達到文明系列那樣的境界，還差那麼一點。



基本上玩這類遊戲的基本要素就是儘可能以最快的速度擴張，只要基地建好基本的設施與防禦兵力，就可以派出殖民船建立新的基地，把能蓋的地方都蓋滿，不要花費心力只在一個基地下工夫。初學者最好選易於上手的綠色蓋亞派，他們一開始就可以在其他派系等於是不毛之地的真菌林獲取營養素，也可以四處捕捉一種叫腦蟲的原住生物為己所用，這種生物不需要補給、在地球人寸步難行的真菌林中來去自如、而且能夠以心靈攻擊作為武器，在初期可以說是占盡優勢，往往幾十回合之內就可以滅掉鄰近的國家。



◆國外發行：EA
◆國內代理：美商藝電
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：Direct X6相容卡
◆顯示模式：Direct X6相容卡
◆操作界面：M、K
◆遊戲售價：1180元
◆測試配備：K62-300、192MB DRAM、12X CD-ROM、Banshee DIAMOND Monster



本文作者／豬豬

●劇　情：A
●操　作：A-
●畫　面：A-
●聲　效：B
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-

整體評價：A-

去年國內遊戲業界最熱門的話題，莫過於韓國遊戲的大放異彩，雖然筆者也嘗試過一些相關作品，但總覺得該國的遊戲似乎外在遠勝於內涵，不過整體的進步卻是不爭的事實。一直到筆者接觸了這款即時戰略遊戲－三國之星海風雲，才真正感受到韓國遊戲目前的水準已經精進如斯，也不禁為我國欲振乏力的遊戲業界捏了一把冷汗。

這款號稱在韓國動用了24名工作人員，耗資二仟伍佰萬新台幣、費時二年的時間所開發出來的即時戰略模擬遊戲果然有其不凡之處，首先開場與遊戲中過場的3D動畫在內容長度與運鏡技巧已經有歐美遊戲的水準。其次本遊戲請來了知名的漫畫家高禹英為其設定劇情背景，顯示了製





作小組對這款遊戲重視的程度。

故事背景架構在虛擬的未來世界，起源於三國末期當諸葛亮知道無法於今世實現自己的夢想時，便向大神祈求希望大神能助他達成遺願，大神聽後決定再賜予他一次機會，於是便讓他超越時空將他的靈魂和身體飛越到新世界，並引發劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄。



在遊戲的劇情部份有劉備與曹操兩個陣營可以選用。可以生產的單位包括步兵、裝甲車輛、空軍與海軍，種類多達七十多種，每個陣營的部隊都大同小異，但在一些特殊武器與單位能力上的差別也讓陣營間的特色區隔的相當明顯，不過明顯的部隊差異通常要經過相當時間的測試才能達到平衡。就以防禦性建築來說好了，曹操陣營的雷射砲塔遊戲射程超長，功效自然比中距離的能源波砲塔（劉備陣營）要大上許多，使得兩陣營的難度有著相當大的差別。

整個遊戲最特殊的地方在於加入了角色扮演的升級特色，也就是說玩家在遊戲裡可以使用的武將（劉備、曹操陣營各有四名）都會隨著殺敵數而累積經驗值升級。這種設計除了讓劇情的表現更有張力外也讓玩家多了練功的樂趣，悉心培育後的武將絕對是後期關卡不可或缺的過關要素。另外遊戲裡還有一個特色是每個陣營都可以捕捉敵方的單位來研究生產，這種新型態的嘗試



可以說是本遊戲帶給玩家最多樂趣的地方。



在遊戲裡筆者最欣賞的莫過於每個任務的設計，不但把三國時代的風風雨雨穿插其中，許多任務的變化性也讓人大呼過癮。不過由於整個遊戲都以韓語貫穿全場，過場劇情都完全以語音提示，雖然說明書有任務簡報說明仍造成玩家進行遊戲時相當的不便，這時遊戲裡精彩的劇情描述與變化豐富的任務內容反而成了缺點。其實本遊戲很明顯早就考慮過國外的市場，幾乎所有的訊息都是用英文來表示。希望往後代理公司在處理這類遊戲時能考慮把遊戲連語音都改成中文版，這樣不但能兼顧大陸市場，對台灣地區的銷售量相信也會有不小的助益。



在畫面方面的表現本遊戲雖然無法跟一些即時戰略的經典相比，不過高解析度下也有一定的水準。而遊戲裡的單位造型設定也有其特出之處，如劉備部隊大都方方正正、孫權部隊多採昆蟲造型、曹操軍則擁有梟雄的氣勢。只不過四處都可看見其他知名作品的影子，說抄襲太嚴重，但部隊特性缺乏創意倒是不爭的事實。而遊戲裡的音效與配音做得不錯，但回答時都是聽不懂的語言，效果大打折扣。此外遊戲裡的八首配樂雖然有交響樂的水準，不過與遊戲的氣氛似乎不是很配合。最讓人無法接受的是地圖上當我方其他區域的部隊受襲時居然沒有任何語音提示或字幕，常常發現時已經屍橫遍野，徒增遊戲進行時的挫折感。



本遊戲的人工智商方面已經有不錯的水準，如我方單位要通過被部隊擋住的路時部隊會自動讓路等等。不過敵部隊在進攻時通常只會追擊第一個遭遇戰的敵人，有時甚至基地已經被拆得七零八落了一旁的敵部隊還是不會有反應，每場戰役幾乎都是倚仗人海戰術來提高難度，玩到後來實在有點膩。

在結束整個遊戲後，筆者對國內遊戲界的憂心又加了一成。原來在筆者眼裡一向金玉其外的韓製遊戲很明顯在這個作品中展現了完全不一樣的內涵，無論聲光效果或遊戲內容都有著國際級的水準。反觀筆者所接觸的一些國產即時戰略遊戲跟這個作品比起來差距何只十萬八千里。衷心希望國內的業者能再加把勁、政府能撥經費補助、玩家們也能多多支持正版軟體。否則哪一天我們的小賣店裡除了日本貨就是韓國貨，那就是所有台灣玩家的悲哀了。





玩這個遊戲的要訣就是要快，在越短的時間內先勦掉敵人的基地，在遊戲後期就會越輕鬆。由於每場戰役武將至多可以昇十級，儘量讓出場的武將每個任務都升到滿，這樣到後期要滅敵人基地幾乎派武將就可以了。另外也要佔用陣營的特殊武器，如劉備陣營的隱形戰機與空間傳送器、曹操陣營的貂蟬與古柏車，才有辦法在後期在最短的時間內先殲滅部份基地以減輕負擔。

由於遊戲裡的空軍威力都相當強大，因此不斷進犯的敵機可以說是最令人討厭的部隊。對付這些蒼蠅最有效的方法是留一個可以對空的武將防空，並多多建造SAM飛彈塔和飛彈車。最怕的是敵人空軍追著採礦車跑，因此應快以飛機過來的方向推斷敵人的空軍基地，在最短的時間內傳送武將過去清場才是治本之道。



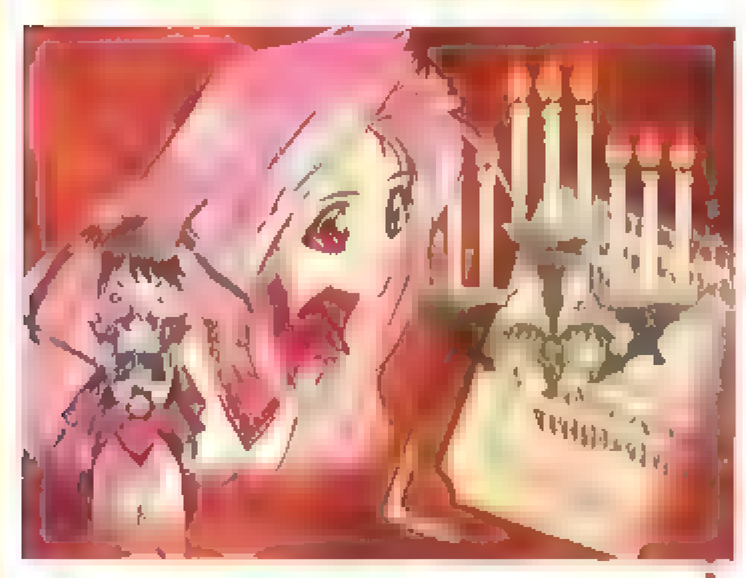
◆國外發行：DONG SEO
◆國內代理：EZ Soft
◆遊戲類型：即時戰略
◆使用平台：WIN95／98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：P-200MMX、64MB RAM、AWE 32、24X CD-ROM、Voodoo2



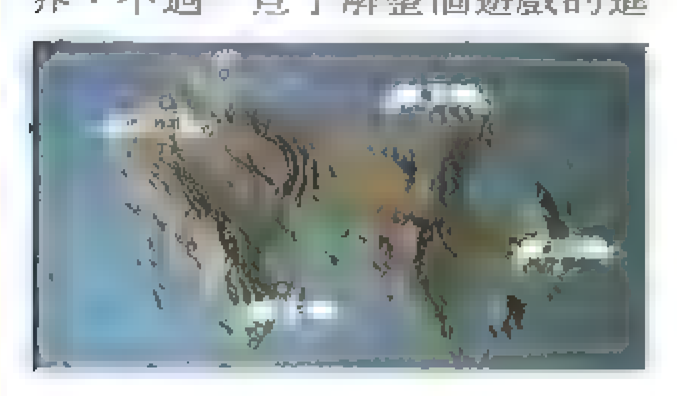


本文作者／玉離塵

●劇　情：A-
●操　作：A-
●畫　面：B
●聲　效：A
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-
整體評價：A-



日本Artdink著名的角色扮演遊戲系列再度推出新作的中文版「俠客遊．前途道標」。儘管整體上還是承襲舊有的架構，系統上仍做了若干改良與革新。由於「俠客遊」屬於開放式結構的遊戲，感覺上比較類似「創世紀」的風格，因此不會淪入傳統日式角色扮演遊戲劇情直線發展的窠臼。只是初次接觸此系列遊戲的玩家們，也許較容易迷失於自由度如此寬廣的世界，不過一旦了解整個遊戲的進行方向，有時反倒容易教人欲罷不能。



若玩者已經接觸過前作「世界之書」，應該會發現遊戲內容做了若干改進，例如角色拷貝就是相當方便的功能。這個功能可讓玩者傳送前作的角色資料，使得玩家一開始就能夠擁有超強的隊伍，甚至是已經擁有「神」與「國王」稱號的角色，或是三代同堂的大家族。如此一來，玩家可以減少許多接案賺錢的時間，全力探索這個世界。



戰鬥與移動模式也有若干修正。由於隊伍係以前中後三排式的陣列應戰，當隊伍被敵人由後方襲擊或側面接觸時，陣列的最佳攻防效果便無法發揮，使得後排的遠距射手或魔法師出現暴露於第一線的危機。為了改良這個缺點，遊戲中增加了「旋轉隊



形」的功能，使玩家得以左右迴轉的方式調度隊伍應戰。而特殊技能的加入，也相對提供角色更富機動性的作戰空間。移動模式方面則增加了飛船、達利的店等不時可以在途中發現的行旅商店，提供玩者更多購物的選擇，只是出售品大多所費不貲就是了。

不過儘管系統方面改進許



本遊戲係透過接案方式賺取佣金，完成任務後的所得必須均分，因此一開始不可招攬太多隊員，因為來回的行旅費用可能就會完全耗盡佣金。此時可以找來一個年紀接近、可與自己的屬性互補的異性隊員，在固定的兩三個城市往來接案，以便累積資金購買前往他國的通行證，增加接案的機會。

如果想要追求異性隊友，可以在其生日當天交接物品給對方，也就是送禮。平時則可以與其交談，聽取對方針對案子的意見，或是於戰鬥中保護對方，這些都可以增加異性對玩者的好感。等到攢錢買下房屋後，再向對方求婚直到答應為止，不過如果年齡差距太大，成功的機率便相形較低。

婚後在家中休息一年，就可等待新生命的到來。這對玩家而言將是莫大的保障，至少不用擔心死後沒有繼承人。

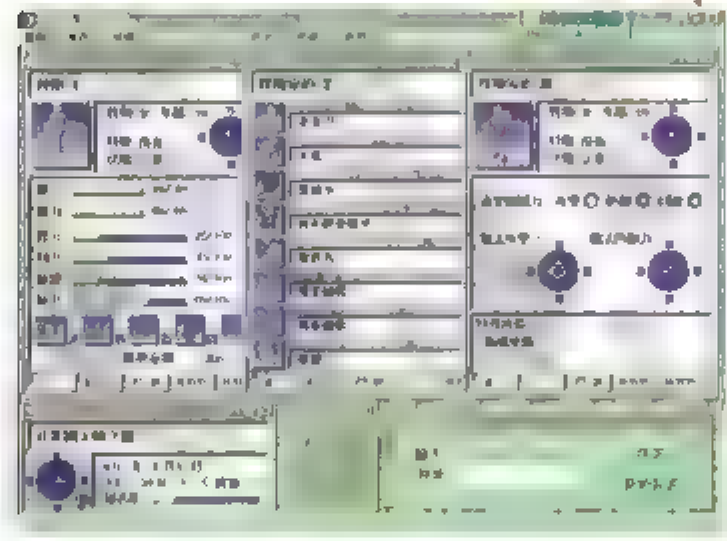
◆設計公司：ARTDINK
◆發行公司：第三波
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：486DX2-66
◆記憶體：16MB
◆支援音效：S
◆顯示模式：SVGA
◆操作介面：M
◆遊戲售價：880元
◆測試配備：P-100、32MB DRAM、8x CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO



多，畫面的用色卻始終承襲該公司的風格，顯得相當樸素低調，反倒配樂與音效的表現較為突出，展現了東西方傳統音樂的獨特風格。相形之下，中文化的成果顯然大打折扣，從「木乃伊翻譯為媽咪」「指名手配（懸賞之意）翻譯為指名通緝」、以及許多言不及義的譯詞，就可看出譯者不僅不了解幻想世界的用詞，連中文化的經驗也很缺乏，使得作品的原貌遭到嚴重的扭曲，這點著實令人抱憾。



總之「[illegible]金遺標」在遊戲過程的設定上，並沒有太大的突破，還是採用回合交替的方式進行世界的探索，而依照玩者本身言行善惡等趨向的變化，引導玩家去尋找自己的結局，亦即玩家的言行會導致光明與黑暗、秩序與混沌等力量的均衡



如果玩家始終在某些城市從事殺人越貨的勾當，都市的屬性就會由善轉為惡、由秩序變為渾沌。當大多數都市轉為黑暗屬性時，可怕的黑暗時代便會降臨，此時玩家便會被賦予重大的使命，拯救或毀滅這個大陸

因此由這個角度切入遊戲重心剖析的話，玩者便會發現企劃者藉由神話探尋現代人的企圖，也就是說玩者的所做所為或許並未反映現實生活的一切，但是帶有現代社會影射色彩的內容，依然會影響玩者的思維模式，使其產生思考價值的乖離。正由於這是一種針對現實生活的模擬，使玩者從遊戲返回現實後，有助於正視自己言行並反省，這才了解原來這片天地其實是當今世界的縮影。



想來大概沒有一個成功遊戲的出發點，是建立在教育多於娛樂意義的，吾人也不願對任何作品牽強附會，以免失去以休閒為重心的樂趣。如果未來此系列真有教化人心的續作出現，希望它還是一個以休閒為前提，以寓教於樂為宗旨的耐玩遊戲，畢竟經不起玩心考驗的作品，是難以幫助人們探索人心的





本文作者／羅蘋

●劇　情：A+
●操　作：B+
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：B+
●娛樂性：A+

整體評價：A+



玩家如果曾經在雜誌上看過本遊戲的廣告，相信對於其中人物面部的「造型」一定印象深刻難以忘懷吧！本遊戲打破傳統冒險遊戲的題材和設定，不是描述一個神話國度或傳奇人物，而是讓玩家扮演一個死人國度的聰明偵探，在一個特殊新奇的環境中探索事物的眞相與秘密。



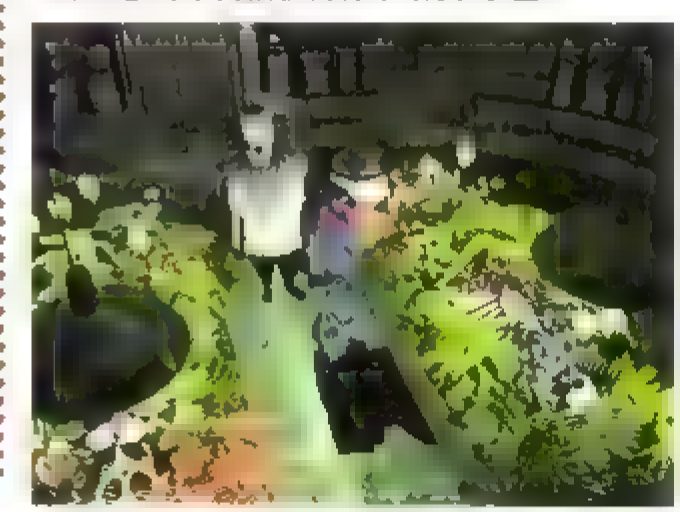
整體的介面，玩起來感覺很像「鬼屋魔影」系列的遊戲，用鍵盤來操縱上下左右等等方向，（也可以用搖桿操控）對於已經習慣了用滑鼠來進行冒險遊戲的筆者而言，一開始不太習慣，但由於「鬼屋魔影」是筆者最喜愛的遊戲之一，所以沒多久還是進入情況了。

冒險遊戲對筆者來說有三個恐懼，第一是如果沒有字幕，語音的速度又快，有「莫宰羊」的可能。第二是主角對物品「視而不見」，必須要進行地毯式的搜索，很累人的。第三是地圖大地點多，遊戲的設計又以整人爲目的必須來回奔波，會抓狂的。



這三個恐懼，在本遊戲中都不會遇到。開場和過場動畫因爲是事先錄好的的動畫檔，所以再怎麼設定還是不會有任何字幕，除此之外，平常的全程語音甚至連鬼叫聲都有相對應的字幕可以觀賞。人物的對話中蘊含了解謎的重要線索，本遊戲的設計雖秉承了盧卡斯公司一貫的精神，但仍相當用心。其次，玩家如果有玩過Infogram公司的「魔影哈雷」這套遊戲，應該還記得該遊戲主角在遇到可以拿取或觀察的物品時，會從眼睛拉出一條虛線，讓玩家不注意也難，這是筆者所玩過介面設計得最好的一套冒險遊戲。本遊戲雖不會從眼睛拉出虛線，但是主角曼尼在走過重要物品或機關時，會有明顯的「轉頭」或「低頭」動作，也是不錯的設計。

和「鬼屋魔影」系列幾乎一樣，本遊戲在主角走到某個定點時遊戲便會切換視角，有時候會切得不好，干擾遊戲的進行。物品欄的設計堪稱一絕，竟然是曼尼口袋的特寫畫面，選擇不同物品的表現方式是曼尼把東西放入口袋再拿另一個出來，相當別出心裁，也免去了Sierra的遊戲常見的物品模糊不清問題。



畫面方面，遊戲雖然有支援3D加速卡，但表現並不突出，貼圖的東西不多，景物都是事先繪製的靜態畫面，筆者個人的感覺是動態物品不如鬼屋魔影。然而靜態畫面和過場動畫就繪製得相當精美，維持了盧卡司公司的水準。最值得一提的是由於背景設定在死亡國度，所以所有的「生物」都是以骨頭骨架來表現，連小鳥蝴蝶等動物也是，但是看起來並不覺得恐怖，反倒是有一點趣味性。對於人物的面部繪製，筆者比較不欣賞，遊戲大致上只是用個蛋頭或筆筒形狀的立體物品再簡略畫上五官，感覺有點敷衍了事。其實程式設計師應該有設計3D物件貼圖的能力，如果人物的面部是用真正頭骨的形狀來表現的話，相信應該會更傳神更有真實性吧！！

音樂和音效方面，依然使用獨有的iMuse系統來製作，不過在筆者的光碟機會出現語音「斷聲」的現象，加大光碟機的快取就可以解決問題。



遊戲內容方面，大致上可以分為四年，比較離譜的是主角曼尼每過一年就會換一個工作，而且都能達到該工作的事業顛峰。整個走向是以趣味為主軸。遊戲事件的進行和對話都一再地以博取玩家一笑為目的，感覺起來有幾分神似「幻想空間」搞笑類的遊戲，但是沒有那麼的「限制」一級，哈哈！盧卡司公司比較喜歡用異於常理邏輯的方式來解決謎題，本遊戲將這一點幾乎發揮得淋漓盡致。

遊戲的地點除第二年比較複雜之外，其他三年都很單純，但謎題並不簡單。雖然東西人物場景都不多，但是要仔細的觀察力和聯想力才能夠順利解謎。主角不會死於非命，所以玩家可以勇敢嘗試各種組合，平常沒事時曼尼也會抓抓頭擺擺手，看來有部分的創意點子是來自「頑皮小精靈」系列遊戲。曼尼的行動有走路和跑步兩種方式，平常筆者為了節省時間加快遊戲進行的節奏，大概都是用跑步的，感覺起來真的很像「鬼屋魔影」這套遊戲，可惜的是本遊戲的音效稍差，沒有「鬼」片清晰的腳步聲。遊戲雖然只有兩片光碟，但是整個劇情不短，全部玩完大概要花上二十個小時以上。劇情揉合了愛情偵探好人壞人等等常見的俗套，而趣味性和娛樂性絕對夠。



美中不足的是，本遊戲有一個很嚴重的BUGS。遊戲常常會切換到鳥瞰的視角，主角變得很小，如果主角走到另一個場景，回到原畫面時，有東西擋到主角，便容易卡住而動彈不得，玩家除了載入存檔外別無他法。

整體而言，本遊戲融合了許多經典冒險遊戲的優點，在操作介面和遊戲架構的設計上都趨於完美，遊戲背景的設定和生物的結構別出心裁。劇情方面著重趣味性，幽默而不流於低俗，但仍沒有「狩魔獵人原罪」一般的撼動人心。謎題的難度不低，原遊戲所附的中文攻略本也有幾個嚴重的錯誤，所以適合中上級以上的冒險玩家。如果您厭倦了正常人的臉孔，試試看本遊戲，看看當您見到一把骨頭在天空飛翔的感受如何?!



本遊戲有附上中文攻略本，但是有幾個地方語焉不詳，[illegible]無法完成遊戲。有一些事件，必須要和重要人物對談過全部的對話後才會出現，這是本遊戲無法過關卡住的最常見原因。當主角和克維地斯駕車出遊時，切記車子一定要停在畫面中央，以免遇到曼尼被車子卡在畫面邊緣，必須載入遊戲的悲劇事件。

◆國外發行：LUCASARTS
◆國內代理：松崗
◆遊戲類型：冒險
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：32MB
◆[illegible]
◆顯示模式：援Direct X6
◆操作界面：K[illegible]
◆[illegible]
◆測試配備：[illegible]-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

GAME

本文作者／DOFI

●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：B
●耐玩度：A
●娛樂性：A

整體評價：A



EA Sports所推出的各種運動遊戲，一直都是業界同類型遊戲的主流。其中NBA Live系列則是其每年必出的重要系列作品，這款99年度的新作也趕在本年度球賽開打之前率先上市，作為球迷們在球賽前的暖身運動。

不過有別於前作的是，這回喬丹（Michael Jordan）卻未在遊戲中出現。據悉可能是喬丹希望能與其他選手區分自己的地位，對遊戲公司要求更高的授權金，而導致EA Sports只好放棄對其的合約，將其排除在授權選手名冊之外。



這款新作雖然保有該系列一貫的遊戲核心系統，但是除此之外在其它方面則有不小的突破，讓本系列遊戲正式進入到另一個新的世代。其中最顯著的是其遊戲畫面，透過全新的3D繪圖／貼圖引擎，遊戲畫面也更具立體與存在感。在每場比賽後的重播精采鏡頭時，玩者還可以自由調整鏡頭角度與拉近拉遠，仔細觀察各個細節，以檢討遊戲中的缺失。



在角色模型的動作表現上，本作品也有更真實且生動的表現，搭配球員的臉部貼圖，將忠實呈現整個真實比賽中，選手們真正的面貌，從選手的臉部貼圖，玩者可以一眼認出是每個選手，哪個角色是哪個選手，都能辨別無礙，每個選手獨特且生動活潑的表情，不論是人打哈欠、受傷時的痛苦表情、灌籃時的大聲咆哮等等都能忠實表現。另外在其灌籃，或是漂亮上籃得分後，該名選手還會作出興奮、歡呼，或對敵人挑釁的各種肢體動作和表情。而且遊戲中選手的模型也都比照真實人物的尺寸製作，玩者可清楚分辨出各名選手身材間的差異，而決定每位選手的職責，由哪一位球員防守或蓋對方火鍋。甚至各名選手還會依照其體型大小不同，有其不同的個人空間範圍與作用。

還有以往的球賽遊戲，大多數處理場外球迷觀眾的畫面時，僅是以靜態圖片貼圖交差了事，但在這款遊戲當中，製作小組則讓這些原本襯底的球迷也採用動畫貼圖表現，雖然其效果與質感比不上場內選手那樣精緻且真實，但是這些球迷會不時在遊戲進行當中出現鼓掌歡呼等動態景象，使整個遊戲更能重現球賽現場的熱絡氣氛。

在這些精緻細膩的畫面表現，整個遊戲在使用Voodoo卡640x480全彩的模式下，也能達

到流暢表現，但如果使用Voodoo 2加速卡，相信在800x600高解析度的模式下仍會有更好的畫面效果與流暢度呈現。

對於遊戲規則，玩者可以選擇以動作模式（Arcade）或是模擬（Simulation）模式進行遊戲。動作模式就像是NBA Jam一類的遊戲，其注重的是球賽的娛樂性與可看性，採用較寬鬆的裁判規則，比賽節奏較快，球員上籃、灌籃的動作也較為誇張且精采。而模擬模式則會依據正規比賽規則，各球員的犯規與衝突事件也會像現實比賽一樣，狀況層出不窮。



另外還新增「練習」（Practice）和「跨季比賽」（Multiple-Season）兩種模式。對於這類遊戲的初學玩者，可先在練習模式下，學習並熟悉角色的操控與運作方式。而跨季比賽中，玩者不但可以帶領自己喜愛的球隊四處征戰，還可試著組織出屬於自己的超強隊伍，並嘗試挑選自己喜歡的球員與其交易，進而了解如何經營一個球隊。這個模式中，遊戲將連續進行為期10個球季的比賽，每個球員在每個球季結束後的經驗或數據，都可一直沿用到下一戰。而各球員的體能與出賽狀況，也會經驗累積與年齡增長而有所改變。

在電腦的人工智慧（AI）設計上，此遊戲中的電腦選手不再只是看似作弊般的精確出擊，或是百發百中，現在他們也會像真實選手一樣失誤，或根據狀況所需展開犯規動作。玩者可以依照個人的程度或喜好，調整適合的遊戲困難度。

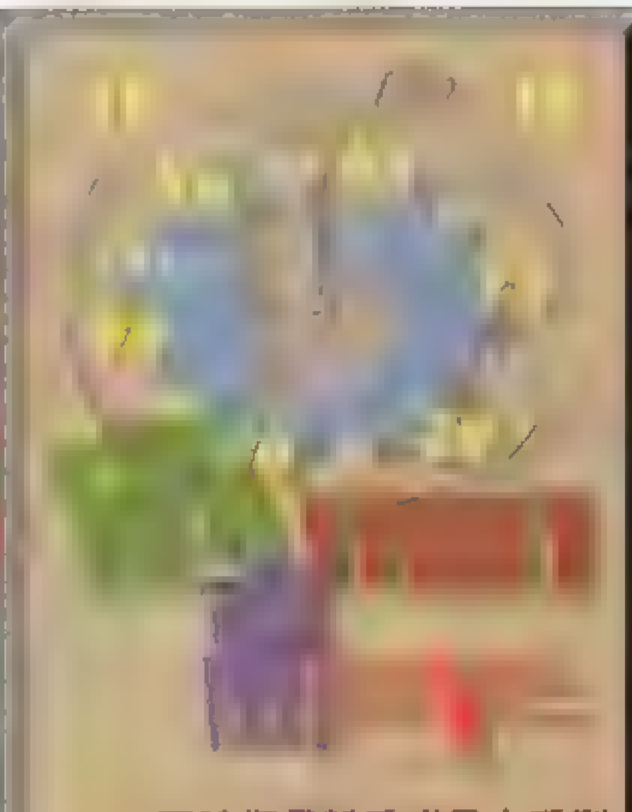


由於這是一款動作類型的遊戲，所以最好能用Game Pad來進行，會比較順手。遊戲的基本操作相當簡單且容易上手，不過建議使用至少有6個按鈕的Game Pad，才能使出更多的遊戲技巧。

大部分的運動類遊戲對其音效方面並不是相當講究，但是如果能在其多下功夫，將能夠讓玩者更能融入遊戲氣氛當中，享受更真實的臨場感。雖然本款遊戲在這方面的表現也不是相當出色，但是由於其加強對現場球迷觀眾聲光效果的搭配，使得其整體氣氛也大大提昇，讓玩者更能人融入遊戲世界當中。音樂方面，因為在運動遊戲中，通常是在某些特殊狀況，為了營造某種氣氛，才會出現一小段情境音樂，而在比賽當中一般是不會出現任何配樂，所以本遊戲只有在選單功能時才會聽見襯底音樂。而以本系列作品來說，這款新作的配樂可算是目前為止的佳作。

如果您是一位NBA球迷，也許單純觀賞電視轉播仍然無法滿足您的胃口，這款遊戲將會讓您更深入體驗真正的比賽氣氛與臨場感。如果您是籃球遊戲的新手，這款遊戲也是一個不錯的入門之作，從菜鳥到超級明星的困難度，所有等級一應俱全。一開始您可以透過練習模式，慢慢提昇自己的技術，再進入季賽中累積實戰經驗，並慢慢向成為超級巨星之路挑戰。





不論您是新手或是本系列的高手，建議您第一次遊戲時先選擇「練習模式」，除了可以了解遊戲操作系統，最重要的是多多練習，以熟悉出手投籃的時機掌握。在參加三分球大賽時，出手的時機大概是在該名選手跳躍到達最高點前的瞬間放開投球鍵，儘快在投出兩三球內抓到球感，即從拿取籃球、躍起到投出這三個動作的節奏感是得分的關鍵。

正式球賽當中，各種華麗技巧：如面對敵人的時候左右換手運球、轉身過人等等，動作雖然令人激賞，但是通常也是漏洞較多的時候，很容易讓敵人抄球成功 如果比賽經驗尚未豐富，或是操控還不純熟，建議最好還是採取穩紮穩打的進攻方式 而防守時，在不按方向鍵的時候按下切換球員按鈕，即可馬上切換到距離控球者最近的我方球員，進行控制。

◆國外發行：EA Sports
◆國內代理：美商藝電
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P166
◆記憶體：32MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：DirectX 6.0
◆操作界面：K、J
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-166MMX、32MB RAM、AD1816音效卡、24X CD-ROM、Righteous 3D

唯GAME論

本文作者／ALEX

- 劇　情：A+
- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 聲　效：A+
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+
- 連線功能：A+

整體評價：A+



遊戲主角高登・弗里曼博士受雇在「黑色高地研究中心」的「不規則物料實驗室」進行研究工作，研究的內容是關於一道能在不同空間互為傳送的「傳送門」。很不幸的，由於實驗出了一點差錯，使得另一個空間裡的異形大量入侵。在逃離廢棄的飛彈基地過程中，弗里曼博士除了必須保住自己生命之外，尚須使出渾身解數拯救同僚，並對抗凶狠、冷血的異形怪物。在此同時，美國政府按照「慣例」不讓這項驚人的惡耗曝光，於是出動大批CIA的特種部隊追殺弗里曼，試圖清除所有知情的倖存者，俾利於政府自圓其說、粉飾太平的後續修補工作。



情況就是如此，再也沒有更壞的環境了。所有的倖存者為了自保，必須團結合作以打開生路。因此，研究人員可以提供弗里曼各式各樣的情報、臨時製造新式武器以對付異形怪物、協助通過「視網膜辨識器」打開方便之門、盡其所有提供物資上的協助等等。而太平時期看似吃老米的警衛們，在此危機當頭的時刻，更是身先士卒提供弗里曼武力上的資助。他們的槍法硬是要得，除了時常有出人意表的精彩演出之外，很多時候也會一馬當先，替主角擋起子彈來。



在「戰慄時空」這款遊戲裡頭，所有的NPC人物俱都擁有不亞於角色扮演遊戲的吃重份量。借助這些NPC的穿針引線，使得這款遊戲呈現了異於同類型遊戲的清新風格。遊戲其間，玩家很難將他們定位在陪襯的地位，只要看看這些NPC忙著搶救傷患、搶修機器、熱心提供協助、無助的任由異形怪物凌虐、緊緊跟隨在主角後方等等自主性的動作，無一不是逼近真實世界的景況。這種多面向的互動關係，極為成功的將玩者與遊戲的節奏、律動緊密結合，令玩者很難將「自己」與「遊戲主角」分得涇渭分明。一款遊戲要能夠吸引玩者，這正是成功的一個因子和最佳的例子。

一款動作射擊遊戲，竟能讓玩者隨著遊戲劇情而遍嘗興奮、沮喪、失望、慶幸等種種百變心情，縱使不是絕後，但肯定是空前的創舉。遊戲的劇情推展，就在於與眾多NPC的良性、正確互動之下進行，失去準頭的行止也會招致不同的反應和後果，有時更導致無法收拾的殘局。遊戲除了動作以外的難度，也就在這些時候顯現。放眼遊戲發展的趨勢，漸漸的出現界限較

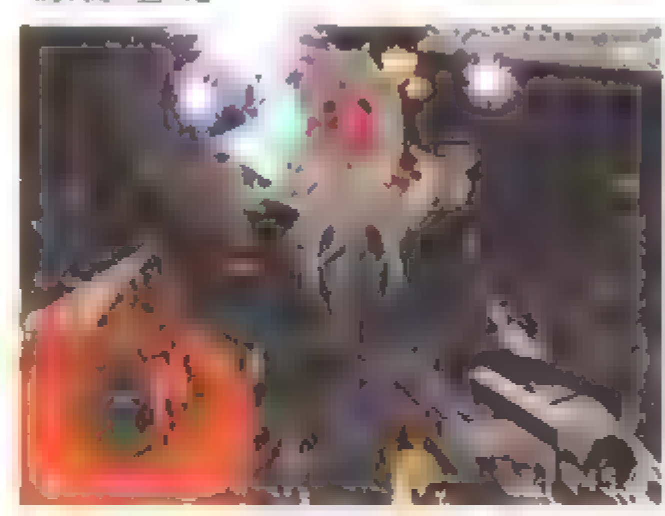
爲模糊的走向，一方面可眞苦了遊戲創作者，但另一方面，卻眞是玩家之福。尤其對於鍾愛一方的玩家來說，終於有了「被迫」嘗鮮的最佳藉口了。



遊戲中的異形怪物和CIA的特種部隊，個個AI超群，動作敏捷、迅速、確實…他們除了不再傻傻的坐以待斃外，閃躲的功夫更是一流，還會溜到後方施加突襲。千萬別寄望他們會誤上聲東擊西的當，只要別誤陷他們所佈下的陷阱就屬萬幸。這絕非危言聳聽，當特種部隊躲在沙包裡猛射機關槍時，您將能體會何謂舉步維艱；當阿帕契直升機在空曠之地凌空發射火箭時，您會恨不得有個地洞能鑽進去…純爲保命，與羞愧無關…面對這樣窮追猛打的敵人，您在這款遊戲裡頭獲得的最大啓示，就是重新省思一項課題：「忠貞」究竟是美德，還是一種罪惡…



遊戲畫面更是造就這款遊戲的一大功臣，精緻的材質貼圖加上功能超強的編輯器，使得畫面呈現前所未見的美感。人物貼圖因採用了更多的材質，在螢幕前也顯得自然、眞實許多。雖然遊戲仍採用QuakeII的引擎爲基礎，但因近七成的程式碼都已改寫過，再因加入不少嶄新的特殊效果，玩家不宜再以「雷神」的複製品視之。相反的，「戰」片在聲光效果的展現，無疑已在同類型的遊戲史上，締造了新的里程碑。音效的擬眞程度更是一絕，立體聲效果極具震撼力，舉凡在眞實世界中所可能聽聞的聲音，遊戲中也都盡力收錄，並使原音重現。



遊戲中的各式武器泰半都有兩種攻擊模式（按鍵不同），其威力自然強弱有別。認眞算將起來，幾有近二十項之譜。例如半自動機關槍儘管尋常，但在取得附件之後，它可會搖身一變而成爲榴彈發射器。玩家須得多多揣摩，俾免落得抱著一堆黃金卻活活餓死的笑話。由於遊戲還支援多人連線模式，最多可容納32人一同上場較勁，所以還是先自立自強一番，免得丟人丟到外國去了。

自「毀滅戰士」以降，「毀滅公爵」、「雷神之鎚」、「血祭」、「絕地武士」、「魔域幻境」、「原罪」等同類型遊戲，俱都各領一段風騷。如今自栩「雷神終結者」的遊戲已堂堂出現在玩家眼前，不管您願意與否，「戰慄時空」確實有如此的實力。草民除了給予最高評價之外，更寄望「終結者」能與日俱增，並迭次「終結」自己的前作，帶給玩家更多的期待和驚喜。





別說草民嚇唬您，即使是以最簡單的難度進行遊戲，您也會倍感吃力的。除了蠻力和身邊的武器之外，熟悉所處的環境，並善加運用所有倖存的研究人員和警衛，可以省下不少彈藥和力氣。

遊戲伊始應該先進行冒險課程，預先熟悉各項跳躍、蹲伏、使用道具、發射武器等動作，螢幕上的導引和說明系統，可以讓您快速進入情況。對於實戰而言，這項訓練絕對有正面的意義。

對於那隻綠綠的、長長的，利爪可以一下穿透您心臟的不知名怪物，只要餵牠們吃手榴彈就行。當牠們伏頭爭食手榴彈的極有限空檔，就是您展現「疾如風」修為的時候了。手榴彈省著點花，您將會來回爬上爬下好幾趟呢…什麼？您在匍匐前進時，常聽見由胯下傳來比屁屁「大一點」的聲響？…天哪！那是地雷啦…

◆國外發行：SIERRA
◆國內代理：[illegible]
◆遊戲類型：[illegible]
◆使用平台：Win95/98/NT
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體：32MB
◆支援音效：DirectX 相容卡
◆顯示模式：SVGA/3Dfx
◆操作界面：K、M
◆密碼保護：產品序號
◆建議售價：[illegible]250元
◆建議配備：[illegible] 266、128MB DRAM、32x CD ROM、Voodoo 2、AWE 64

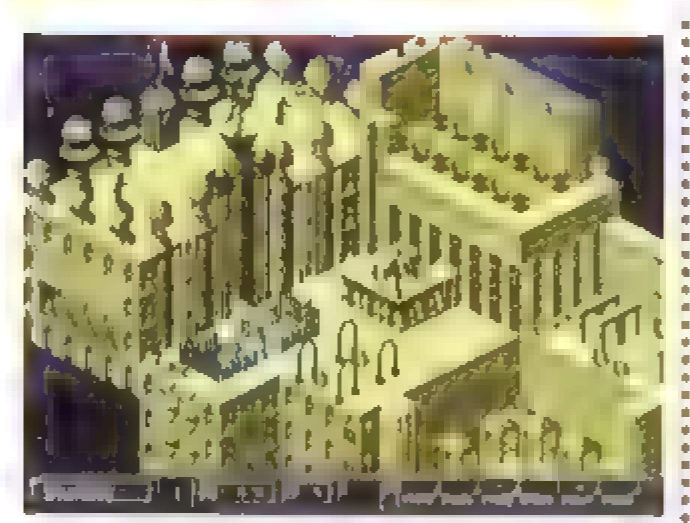




本文作者／羅蘋

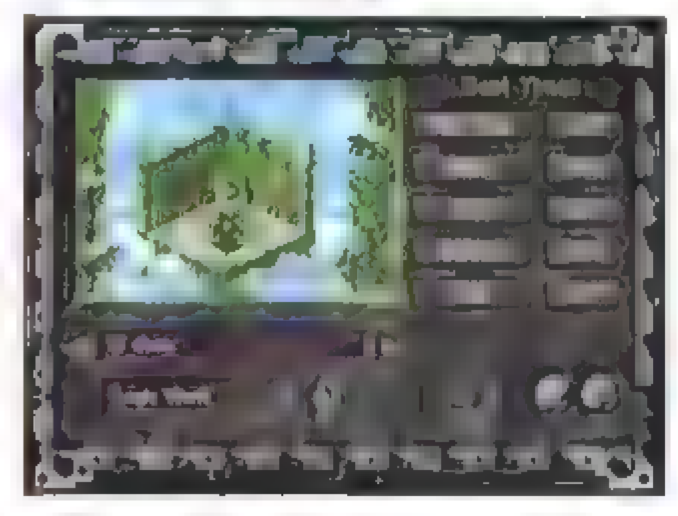
●劇　情：B+
●操　作：A
●畫　面：B+
●聲　效：B+
●耐玩度：A
●娛樂性：A

整體評價：A-

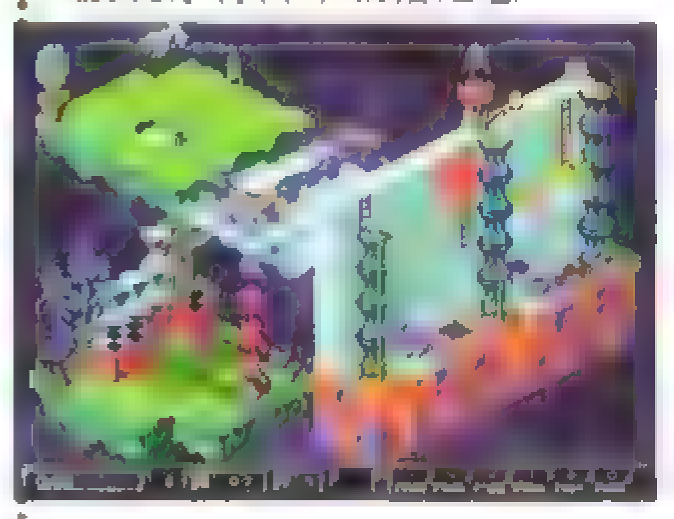


算一算，距離「超級運動員」一代推出的時間也已經有十五年啦！在筆者念國小的時候，當時最流行的電腦機種是蘋果電腦，遊戲則是用磁片或卡帶來輸入。「超級運動員」和「決戰富士山」是筆者百玩不膩的兩套遊戲。即使在多年後PC風行時，走過街道也常常可以聽見「超級運動員」遊戲中主角掉下來時相當大聲的音效。印象中，「超級運動員」一代是筆者接觸到第一套可以自己修改、創造或編輯關卡的遊戲，每當朋友來訪時，事先用他們的名字造出一些奇怪的關卡來展示總是能有相當好的賓主盡歡效果。

拿到「超級運動員」的遊戲時，仔細一看，發現製作「超級運動員一代」的"Broderbund"公司商標已經被"GT INTERACTIVE SOFTWARE"取代，遊戲世界也直接改成了三度空間的立體世界，心中不免有些許悵然若失的感覺。

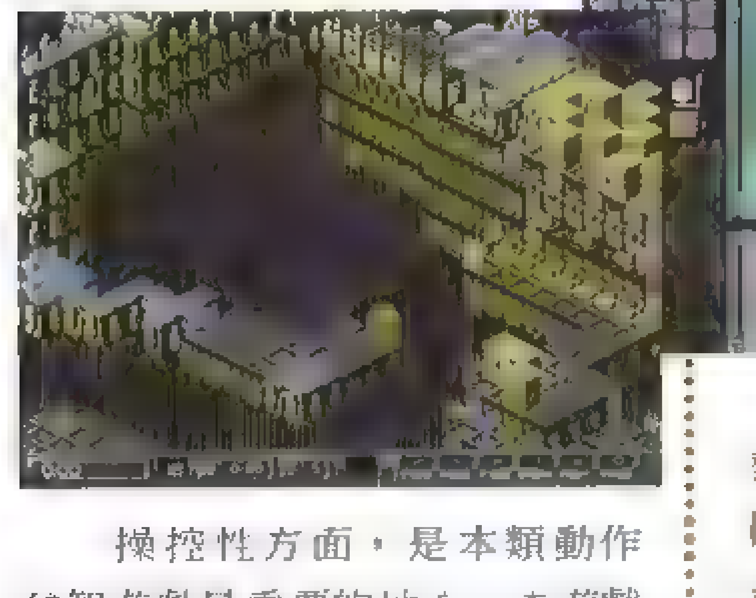


遊戲一開始的動畫是直接用Quick Time格式製作播放，畫面的面積並不大，但是相當具有流暢感。遊戲世界的圖形大多採用十分鮮豔的顏色及對比，視角則採用俯視45度的角度，剛開始進入遊戲時不太習慣，但是由於複雜的的遊戲世界立體結構，這種設計是必須的。雖然遊戲圖形大多是用相同單位的圖塊填充而成，但是遊戲設計者也十分具有變化，在某些關卡的牆壁上會出現例如「蒙娜麗莎的微笑」或是「最後的晚餐」等等名畫的圖案，磚塊的圖案也有多種富巧思的造型與顏色，不會有單調重複的感覺。本遊戲有高達一百五十關以上的關卡，分佈於五個截然不同的世界，每到一個新的關卡，彷彿就進入了一個新的空間和世界探索，不斷有新的驚奇與趣味。除了空間的切換之外，遊戲中的場景也不再全部是靜態的物品，到處都有的流水和旋轉物讓玩家有目不暇給之感。

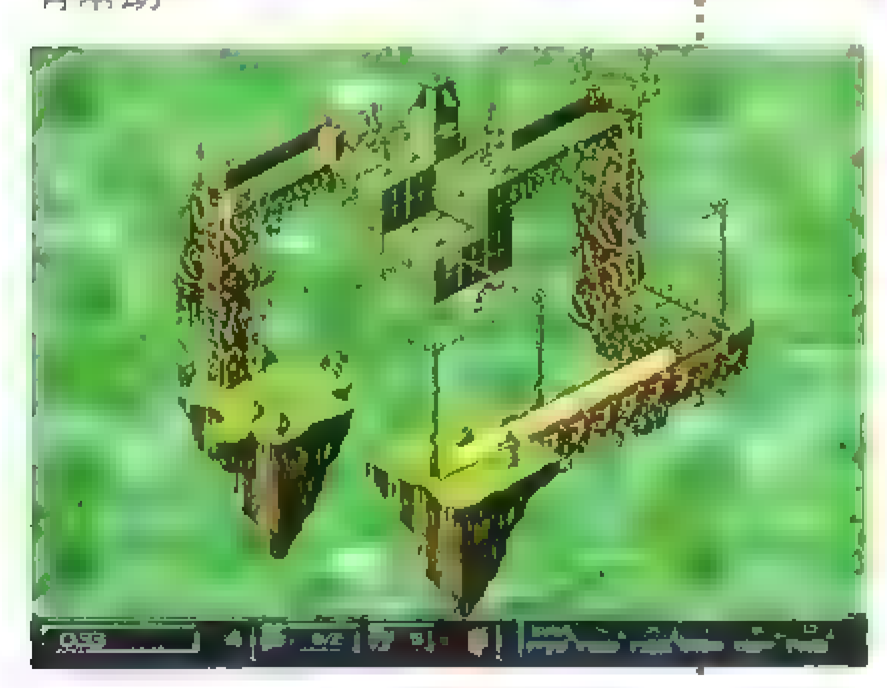


音樂和音效方面，本遊戲直接用CD音軌的方式錄製遊戲配樂，雖然沒有什麼相當驚人的表現，但是卻也能夠順應場景的變化，讓玩家融入遊戲世界，不過在這地方有一個設計上的疏漏，如果玩家有兩台以上的光碟機，即使您是從第一台光碟機安裝遊戲，然而您的視窗九五或九八播放光碟音樂卻是設定在第二台，這時候遊戲就會變成沒有配樂的

模式。解決的方法是直接從第二台光碟安裝執行遊戲或是修改作業系統的設定。



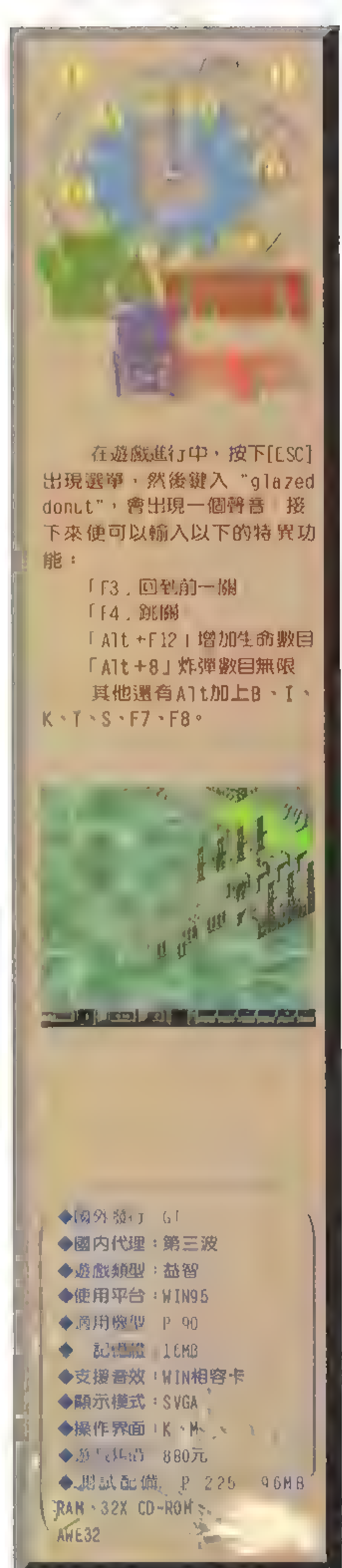
操控性方面，是本類動作益智遊戲最重要的地方。本遊戲秉承了一代的精神，主角雖然可以選擇傑克或珍妮，但是能做的事情都一樣，只能夠跑給人追或挖洞。從之前的「超級運動員視窗版本」開始，主角可以拾取和使用炸彈，本遊戲也繼承了這個設計，並加以發揚光大為主角可以拾取一些奇奇怪怪的小東西，提供主角某些過關必須的特異功能例如「隱形」「強力炸彈」「增強速度」等等寶物。鍵盤的按鍵並不多，除了基本的上下左右跑步和挖洞之外，「自殺」鍵當然也是免不了的。配合新增的功能，還新增了「拾取」「使用」「丟下」等等，總共只有接近十個。值得一提的是本遊戲對鍵盤的反應相當靈敏，玩家只要輕輕一觸，主角便會立刻按照指令做該做的事，操控性頗佳。「挖洞」是除了炸藥或炸彈以外最迅速暫時困住僧侶的方法，本遊戲新增了「加強模式」可以迅速在不同方位挖洞，這個設計對過關十分有幫助。



在遊戲性方面，僧侶的種類變複雜了，包括看不見傑克、固定路線的藍色僧侶以及無法預測的紫色僧侶和緊追不捨的黑色僧侶。這個設計改變雖然讓遊戲變得更多樣化，但是由於遊戲本身的謎題難度就不是很簡單，常常僧侶的追逐會讓玩家在苦思之餘疲於奔命。關卡的變化很多，過關時會有相當的成就感，同一個關卡玩家也可已有不同的解謎方式，所以本遊戲的耐玩度相當高，值得一玩再玩。遊戲提供的任務編輯器，根據程式設計師的說法，雖然仍有一些臭蟲，但是卻是本遊戲設計者拿來建出所有關卡的同一套工具！！



整體來說，本遊戲在畫面音效遊戲性方面的表現絕對超出了一個「續作」遊戲的水準，不過對於「超級運動員迷」而言，三度空間的遊戲世界似乎讓人覺得有點「人事已非」的感覺，如果遊戲能夠再提供一些二度空間的關卡，相信一定是一套更完美的作品。







美國大聯盟2000

本文作者／羅蘋

- ●劇　情：B-
- ●操　作：B+
- ●畫　面：A-
- ●聲　效：B
- ●耐玩度：B-
- ●娛樂性：B+

整體評價：B+

在年底，正是美國足球旺季，市面上也有兩套相關的遊戲"Madden NFL 99"和"NHL 99"的推出，在此時本遊戲的出現似乎不會讓人有「恰如其時」之感，且讓我們來看看這套遊戲是否能夠在眾多的運動類遊戲中脫穎而出。

VR Sports這家公司前後接連推出了一系列以VR為名的運動類遊戲，顧名思義，VR應該就是指Virtual Reality，也就是標榜遊戲可以模擬得跟真的一樣。這套棒球遊戲，第一個吸引玩家的特點，應該也是畫面吧！在畫面部分，本遊戲同時支援"Direct 3D"和"3DFX"兩種模式，沒有3D加速卡的玩家即使去網路上抓Directx 5.2以上的版本來安裝也無法進入遊戲，所以趁著年尾，而且巫毒卡的價位也跌得差不多了，趕快去添購一塊吧！不然越來越多的遊戲將會使您只能夠從雜誌或網路上來欣賞靜態畫面或是看看攻略評論而已，無法親身體驗其中精彩的聲光效果。



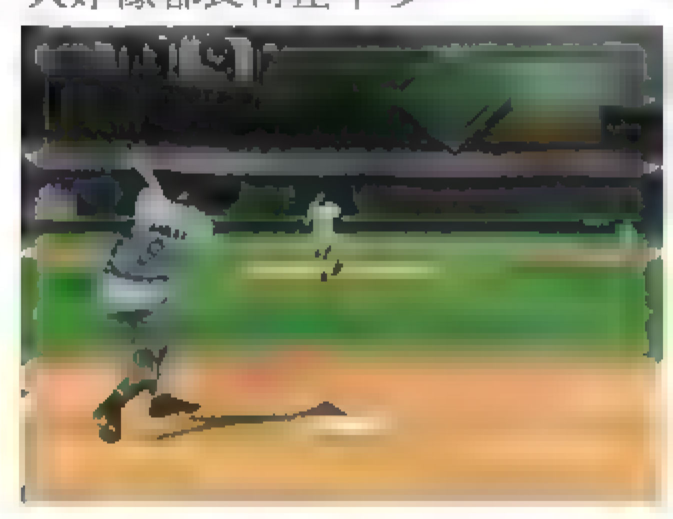


遊戲一開始的開場動畫製作俱佳，還蠻精彩的。遊戲中各種選單的靜態畫面也作得頗為精緻。剛進入遊戲時，筆者真的有驚豔之感，因為為了這套遊戲，終於讓筆者放棄「觀望」的苟且心態，跑到光華商場血拼了一塊最便宜的巫毒加速卡，而第一套遊戲果然不一樣，舉凡球場場地和觀眾席、選手等等完全沒有以前尚未被「加速」的時代那種醜醜樸實的向量繪圖所產生的多邊稜角與單調顏色，取而代之的是貼近真實的物體輪廓和鮮豔漸層表面材質處理。玩了一段時間，慢慢的視覺上以經習慣這樣的圖形表現之後（(可悲的人類心理慣性)，一些繪圖上的缺點變一一浮現了。

首先，人物的造型幾乎都是矮胖矮胖的樣子，沒有棒球選手該有的符合完美比例之體型，甚至在選手剛出場在甩球棒耀武揚威時，看來蠻像一隻巨熊…。另方面，玩家如果仔細觀察選手在活動時投影於地上的影子，就可以發現人物的外型輪廓雖然有經過抗鋸齒的處理，但是投影於地上的影子並沒有，看起來依然是多邊形。其實，最嚴重的應該



是每一個選手的臀部和大腿交接處，有相當明顯的“斷線”，也就是說看起來人物好像是幽靈般由兩段部分拼湊起來，而上半部是漂浮於空中的（真可怕）。每個不同的選手出場時雖然都有一張靜態的相片，但是掃瞄得並不是很清楚，感覺不是很用心。在進行遊戲時，選手的臉部無法看得很清楚，仔細一看，發現每個人好像都長得差不多…。



在遊戲介面方面，本遊戲支援六個按鍵的搖桿，也支援一般的搖桿，鍵盤來進行遊戲也行得通，不過在接球時會有一點手忙腳亂的情形。鍵盤部分雖然可以設定自己喜歡的按鍵，但是必須離開遊戲再重新進入之後新的設定才會產生效果。選手的各種動作操控還算順手流暢，而不會有一些遊戲強迫切換到奇怪視角導致操控不便的情形出現。

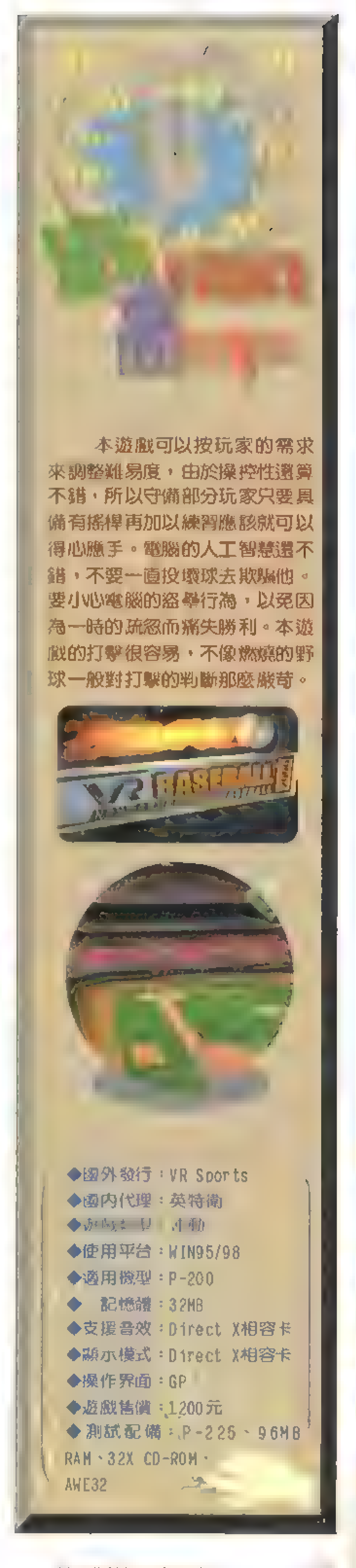
遊戲內容部分，本遊戲提供了難易度的調整設定，玩家可以按照自己的需求來設定遊戲的困難程度，也提供了守備輔助的選項，看玩家想偷懶一點或是想練習手指的靈活度都可以隨君滿意。令人遺憾的是，本遊戲並未提供「人物編輯」的功能，玩家無法創造出自己喜愛的選手來過過癮，也無法編輯選手的屬性。另方面，遊戲提供了有自動展示的功能（只要Player1和Player2都選擇電腦即可），看電腦自己在比賽也是一件很有趣的事情。全壘打練習也是一個可以讓不熟悉本遊戲的入手玩家可以練習打擊的功能，可惜令人遺憾的是當玩家好不容易擊出一隻全壘打時，遊戲的歡呼聲音似乎有點小氣…。



在音樂和音效部分，本遊戲作得不錯，尤其一開始進入遊戲的背景音樂好像是不同的國歌，飄揚入耳時頓然讓人有肅然起敬之感。遊戲進行過程的語音播報相當流暢，人聲也自然，從前「燃燒的野球三代」那時的陽春語音表現已不復見。有一個值得一提的遊戲臭蟲，就是有某位國外玩家，曾經在進行本遊戲時發現在某次電腦打擊出一個高飛球，玩家準備要衝過去接球，突然間遊戲視角一切換，玩家發現原本要落地的球，突然硬生生的往上急轉彎四十五度飄，而且一路飄過圍牆變成全壘打…！！這個現象經過探討依然沒有一個結論，不知道是電腦作弊還是程式的人工智彗設定上有問題，不過如果玩家能夠玩到一個偶爾有「靈異現象」出現的棒球遊戲應該也是一個全新的感受吧！！！



整體而言，本遊戲善用了圖形加速卡的特性營造出一個不錯的遊戲環境，但是由於程式設計上的未盡完美而仍有一些小缺失，圖形細部的繪製也未能用心。遊戲內容流於單調，變化性不足。操作部分尚稱簡便，音樂和音效表現則平平，無特殊的創舉。如果您要測試圖形加速卡的威力，可以試試本遊戲，而對於運動遊戲的老手，本遊戲可能會達不到您的期望喔！



本遊戲可以按玩家的需求來調整難易度，由於操控性還算不錯，所以守備部分玩家只要具備有搖桿再加以練習應該就可以得心應手。電腦的人工智慧還不錯，不要一直投壞球去欺騙他。要小心電腦的盜壘行為，以免因為一時的疏忽而痛失勝利。本遊戲的打擊很容易，不像燃燒的野球一般對打擊的判斷那麼嚴苛。

◆國外發行：VR Sports
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-200
◆　記憶體：32MB
◆支援音效：Direct X相容卡
◆顯示模式：Direct X相容卡
◆操作界面：GP
◆遊戲售價：1200元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

GAME

本文作者／G.R.X

- 劇　情：A-
- 操　作：B+
- 畫　面：A
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B+
- 連線功能：A

整體評價：A



EAST FRONT〔東戰線風雲錄〕是一款以二次大戰為背景的戰略遊戲。而其劇情重點主要是放在號稱東戰線的德蘇會戰。遊戲試圖以華麗的畫面，多達52場的戰鬥，及百來種的各式兵器，將玩家帶回那從1941開始的夢魘。在那場超牽涉超過300萬人的歷史戰役中，發生許多至今仍讓人肅然起敬的大型會戰，而其結果也造成由希特勒所主導的第三帝國走向滅亡，而蘇俄更因此站上世界舞台，成為一代梟雄。

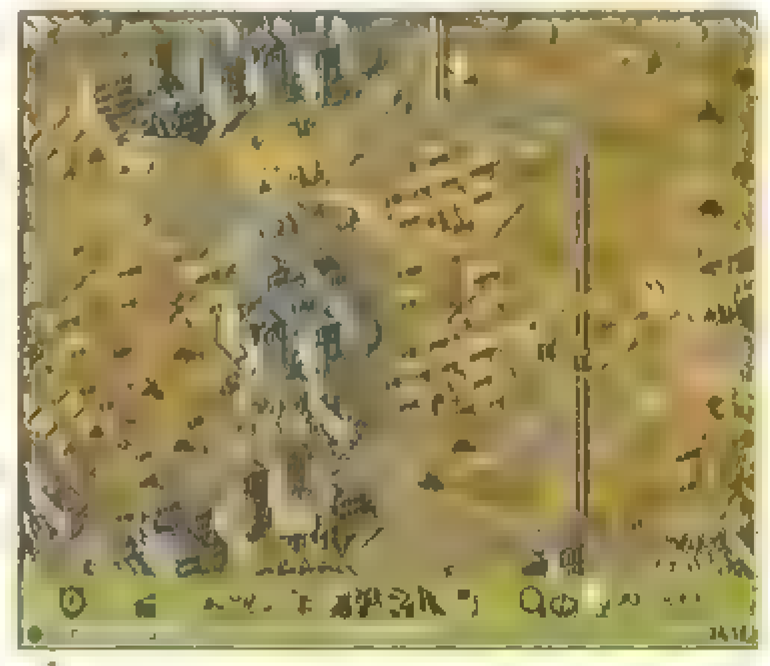
和時下一般即時戰略遊戲不同的是，EAST FRONT〔以下簡稱EF〕是一款標準的六角格回合制戰略遊戲，不過為了迎合現代玩家的口味，遊戲亦經過了一番華麗包裝，不論在畫面或是音效上都不會輸給時下一般即時遊戲，而且在遊戲規則上也稍微簡化了一些，好讓玩家更容易上手。

由於遊戲的重點是放在東部戰線的德蘇陸戰上，所以二次大戰中幾場大規模的主要的戰役幾乎都囊括在內，包括著名的莫斯科會戰、史達林格勒會戰等，而登場兵器主要亦是以德國與蘇俄雙方的陸軍裝備為主，從德軍一號戰車到六號戰車，蘇俄的T34到JS-II等。多達127種裝甲車輛與百來種的各式陸軍裝備，在遊戲中都有附上實實照片與資料詳細介紹，真可說是讓人嘆為觀止。



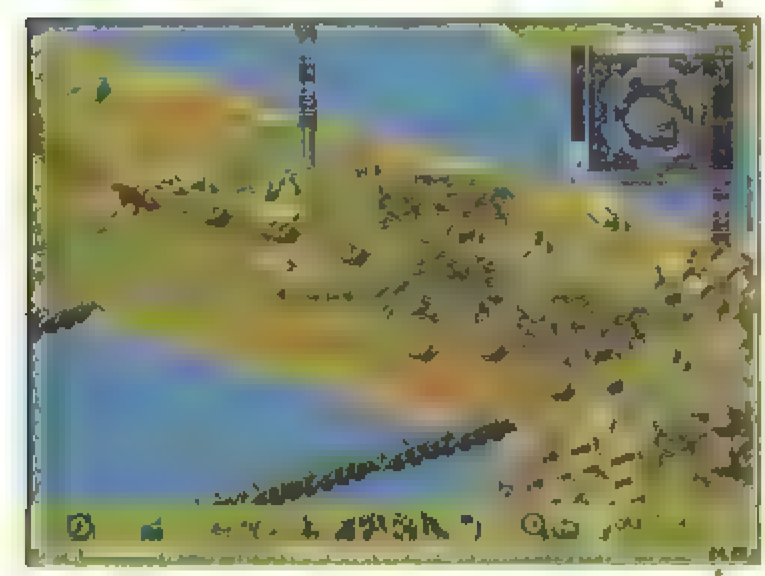
不過也由於遊戲的重點只放在德蘇戰線的陸戰上，這使得該遊戲的格局跟其他以〔二次世界大戰〕為主的戰略遊戲相比起來顯得小了些。不僅沒有其他參戰國家的兵器資料，連德蘇雙方的空軍資料都沒有。真可說是讓人有點不太過癮啊！不過還好該公司又推出了〔東戰線風雲錄資料片－危機四伏〕以及〔西戰線風雲〕以饗玩家，彌補了此項遺憾。

戰場漂亮，兵器細緻，且戰場可放大縮小達五個等級，畫面效果可說是EF表現最好的地方了。從一望無記的大草原到叢林與都市，從夏季到冰天雪地的冬季，雖然EF是個六角格戰略遊戲，但在場景細緻度上可說是不輸給一般即時遊戲的。



雖然兵器達200種之譜，但EF在兵器造型上沒有太過偷工減料。不僅各式的裝甲坦克都有其獨特的外型，連一般人員車輛也都有自己的造型。而且相當精緻細膩，配合上寫實的照片介紹，讓你一眼就可以看出該兵器的種類，這點可說是相當不容易的。而最高可達1024*760的細緻高彩

畫面與龐大的照片資料。使得EF在畫面上的表現可說是近來戰略遊戲中數一數二的佳作。



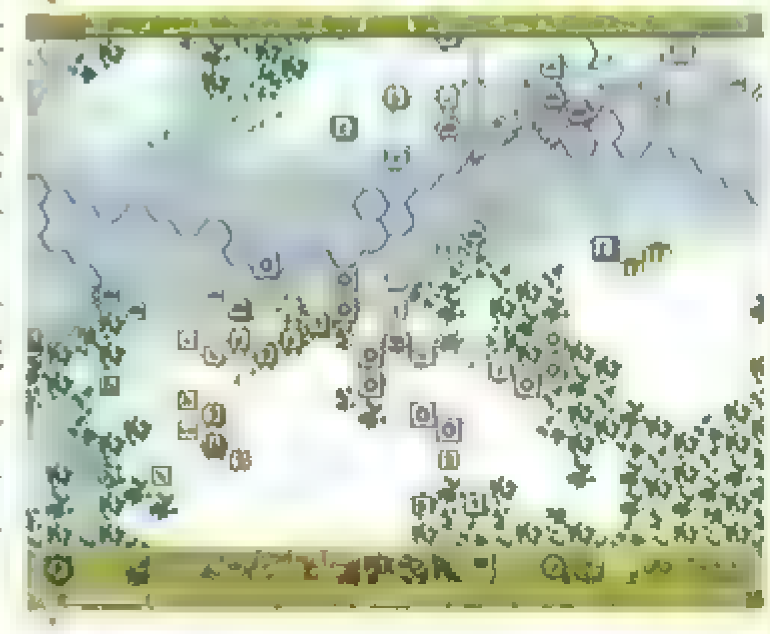
EF的操作方式可說標準的一鼠到底模式。而且遊戲在一些細節的地方都有爲玩家考慮到（如自動切換單位、自動選取同區域內所有部隊及部隊自動跟隨功能等），可說是增加了不少便利性。而且遊戲中不止提供了五個等級的畫面縮放功能，且玩家還可在這些縮放模式中對部隊下達各種指令。這點對一個大規模的戰略遊戲來說，可說是一個相當便利的設計。

不過讓筆者不解的是，遊戲不知是爲了什麼原因，把攻擊與移動指令分開成兩大模式，當部隊在移動模式時是無法下達攻擊指令的，而攻擊模式亦無法移動部隊。而這種操作方式在部隊數少的時候還不會感覺不便，可是當部隊量一多的時候就會讓人感到煩碎了。如果能像其他遊戲一樣，把游標指到空格上便是移動，而指到敵單位上便自動判斷攻擊，這樣不是可以爲玩家省下不少切換指令的時間嗎？

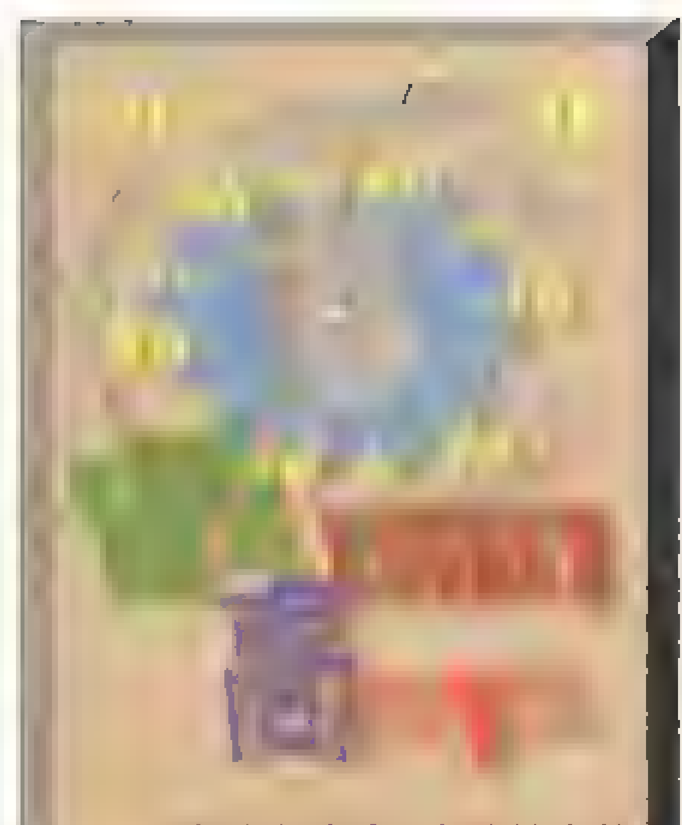
"該有的都有"這便是EF在音效上給筆者的感覺了，從各式兵器的移動聲到開火聲，從大砲的砲擊聲到飛機的空襲聲，可說是一個戰略遊戲中該有的音效EF都有了，且表現的還算在水平之上。至於在音樂上的表現亦是一樣，背景音樂讓人感覺得到戰場上的雄壯氣氛，而且聽久了也不會覺得煩。整體來說，EF在音樂音效上的表現還算不錯。

雖然EF是一款標準的六角格戰略遊戲，但其相當有技巧的將戰鬥規則簡單化了。所以，玩家在遊戲中不用去了解太多數值的意義，只要知道基本的攻擊力、防禦力、移動力等相關數值就夠了。加上遊戲提供了精美的高解析畫面，夠魄力的戰鬥音效及爲數不少且相當有劇情變化的戰場。這使的EF在整體的娛樂性上可說是有著中上的不錯表現。

如果說EF在市場上有什麼較失敗的地方的話，那我想問題就是出在耐玩度上了。首先，遊戲雖然號稱提供了近300種的兵器，但卻清一色都是陸軍小型兵器，在缺乏空軍海軍甚至大型兵器（如列車砲、要塞砲等）等作戰單位的狀況下，兵器在指揮運用上變化其實相當有限，而且再加上戰場太多且變化不大，很容易就讓人有玩膩的感覺。〔當然啦！這或許是筆者自己一廂情願的感覺啦。其實人家遊戲一開始就告訴你了，這是一款以東戰線爲主的陸戰遊戲，既然都買了且也已經上了，你就不要再嫌人家沒有空軍海軍啦！〕



遊戲在連線功能上可說是相當齊全的，不僅提供有先進的網際網路連線功能（INTERNET TCP/IP）、數據機連線功能、區域網路連線功能（NETWORK IPX），甚至還有E-MAIL連線功能及最基本的單機雙人玩功能。所以啦！只要你能找到另一個相同嗜好的玩家，EF是絕對可以讓你們來場精采大對戰的。



當防守時不用在陣地中部署太多部隊，雖然陣地可以提供你額外的防禦力，但卻也讓你便成固定標靶。尤其是步兵單位，常常一下就被敵砲擊給打潰了。所以，最好的方式是在陣地中部署重型坦克，先以優勢的防禦力擋住敵方前進，再讓輕戰車或步兵單位從敵方左右包夾。當然，最好能先解決掉敵方的補給單位，（先派部隊將其方位找出，再用砲擊攻擊，通常命中一發就可解決無武裝的補給單位）如此數量在多的敵軍都會因為補給不足而潰散。不論是攻擊或防守部隊，都要盡量保留額外的行動力，不要每回合都將行動力用完。因為額外的行動力不僅可以在敵方攻擊時反擊對方，也可以發揮牽制敵方行動的作用，讓敵方部隊不至於一下就移動到你的後線，危害到你的補給與砲兵單位。

◆國外發行：TALONSOFT
◆國內代理：名宇
◆遊戲類型：戰略
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：PENTIUM 233、96MB RAM、S3
24x CD-ROM AW16



摩納哥大賽車

本文作者／JEFFRY

- ●操　作：A-
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：B+
- ●耐玩度：A-
- ●娛樂性：A-
- ●連線功能：A

整體評價：A-

對於喜歡賽車遊戲的玩家們來說，以往最常接觸這類作品的平台，大部分會皆以大型電玩機台爲主，電視遊樂器與個人電腦反而是其次的選擇，因爲兩者之間的硬體表現實力實在是相差甚遠。但是在現今硬體技術的不斷進步之下，兩者的距離早就拉近至幾乎分不清彼此的距離，因此各種講求精密擬眞重現的賽車作品，不僅在數據處理方面有著極爲出色的演出，就連聲光效果的表現都直逼大型電玩。

就算您不是一位非常標準的賽車迷，對於摩納哥一定都不會感到陌生才對，因爲每年都會在此舉辦最具傳奇的競賽，而且至今已經有著七十年的歷史。摩納哥跑道最特別的一點，就是比賽完全都是在市區裡頭進行，可想而知，事前的準備工作是多麼繁重，部分市民也會暫時離開市區以便避免干擾。這麼一個充滿獨特色彩的跑道設計，自然成爲許多賽車遊戲製作小組的熱門場地之一，而這款由UBI Soft公司推出的賽車遊戲，乾脆就將摩納哥的名字做爲遊戲的標題訴求重點。



爲了讓眞實的場地完全重現，製作小組特別透過3D加速卡的輔助，將所有場地的跑道風貌完整地重新在螢幕上面顯示出來。細心的玩家可以發現到，摩納哥大賽車雖然少了華麗的配色，但是卻多了不少細部的構圖。舉例來說，遊戲最底層的背景雖然採用Texture方式處理，可是其效果卻相當逼眞。再以跑道兩邊的景物來說，不但力求建築物複雜獨特的外貌完整再現，山脈與草原等天然物件部分更是處理得十分自然，使得玩家馳騁其中充滿一種心曠神怡的感覺。

跑道本身的設計還並非遊戲的最大賣點所在，天氣效果逼眞到令人驚訝萬分的滿點擬眞程度，才是最讓筆者感到讚嘆不已的最大優點。對於平常的陽光普照天氣，實在是沒有什麼值得特別一談之處，但是陰天的天氣就有趣了，有時候玩家可以看見毛毛雨在天空飄著，有時候卻又會是霧矇矇一片，假如是雨天的話，還會有雨大與雨小的差別呢！既使遊戲只將天氣粗略歸納成三種，不過後兩者卻又採取適當的亂數要素，以便決定整個視野距離與惡劣狀況，這是其他同類遊戲所少見的設計，也讓玩家可以面對更大的未知挑戰。



對於車輛本身的貼圖處理，摩納車大賽車的表現同樣不落俗套，簡直就跟眞的賽車外觀沒有什麼兩樣。如果玩家留意的話，還會發現到車輛衝入不同的地面之後會在輪胎上面留下痕

跡，於是草屑與石屑清楚地一點一點分佈在胎上；在雨天進行賽事的話，所有車輛的後端皆會視雨勢而產生大小不一的水花濺起與水霧效果。這些如此細微的部分，都是難得在同類遊戲當中發現的優點。



不過相對於視覺效果的驚人演出，摩納哥大賽車對於聽覺效果的處理方面，可能會讓玩慣強調聲光效果並重遊戲的玩家們失望無比吧！因爲在整個遊戲的過程當中，幾乎聽不到半首音樂出現，有的只是轟隆隆的引擎聲音，其中不時夾雜著敵車呼嘯而過的聲音，或是車子失控所發出來的輪胎打滑聲音，甚至是一堆車輛發生相撞的聲音。雖然如此，這些遊戲音效的表現卻仍然相當不錯，如果少了這些綠葉的點綴，那麼這款遊戲強調的擬真特色恐怕會因此而打了不少折扣。



再來說到遊戲的操作部分，可能就會讓很多玩家感到哭笑不得吧！因爲摩納哥大賽哥相當強調真實重現，所以遊戲雖然少了繁多複雜的功能按鍵的背頌過程，卻多了許多說不完的挫折感與失落感。既使玩家採用簡易模式來遊玩，還是會發現到對於車輛本身的掌控，比起同類遊戲來說要難上很多，只要一個小小的疏忽，跑到一半衝出跑道或是發生意外，並非奇怪的事情。



當然，對於喜歡擬真重現的玩家們來說，絕對可以在摩納哥大賽車裡頭找到很多樂趣。遊戲內定了許多最基本的車輛屬性參數，只要玩家喜歡的話，愛怎麼調整就怎麼調整，並且也可以藉此更進一步瞭解到車輛各個部分的性能，對於整輛車輛會有什麼的影響，進而創造出一台完全屬於自己喜愛的車輛出來。當然，您更必須要視跑道與天氣的不同，來適當調整您車輛的各個細部要素，要不然就會有事倍功半的反效果產生。如果您真的不太瞭解賽車的原理與構造，說明書裡頭對此更有詳盡萬分的解說，相信您閱讀過之後就可以搖身一變變成一位標準的賽車通。

坦白說，這款摩納哥大賽車並沒有太大的缺點存在，那麼爲什麼筆者的整體評價並不算太高？那是因爲這款遊戲實在是過於強調真實重現，導致在遊戲的操控與難度方面都很不容易上手，因此對於一般非賽車迷的玩家來說，摩納哥大賽車可能並非一個很好的選擇。但是，假如您是一位迷賽車迷到成痴的標準玩家，那麼在您玩過摩納哥大賽車之後，鐵定會讓您的眼睛散發出無比的光芒，並且徹底陶醉在遊戲的世界裡頭。





摩納哥大賽車是一款非常講究真實重現的遊戲，因此雖然遊戲實際的操作功能按鍵並不算太多，難度卻是近期遊戲當中最高的一個。不過為了讓那些玩慣動作取向賽車遊戲的玩家們早點進入狀況，製作小組特別提供了簡易模式，而且還在跑道上面直接顯示出建議行駛路線，以便讓玩家可以順著它來奔馳於場地之一。但是，玩家可別小看這個遊戲模式，既使操作過程較為方便，車體參數考慮降至最低，反應也較真實模式來得靈活許多，可是如果不好好趁此磨練與留意路況，還是很容易狀況百出提早宣佈失敗。



◆國外發行：UBI SOFT
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：24MB
◆支援音效：Direct x6相容卡
◆顯示模式：Direct x6相容卡
◆操作界面：K、J、回饋式J、方向盤J
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX









UO冒險記事

我們的新年宴會

雖然在UO的小世界中常舉辦跟現實世界一樣的特別節日（如聖誕節，萬聖節等），不過畢竟還是以西方人的節日為主；像中國新年這種中國人的大節日，在UO中就得靠我們自己來熱鬧熱鬧了！

這大，正是過年春假的連續假期。筆者上線一看，果然許多UO中的老朋友都在線上！嘿嘿！這麼大好的機會怎麼可以放過呢！立刻ICQ（網路呼叫器）一開，通知大家一起來我家開新年宴會啦！

既然要辦新年宴會，身為召集人的自然得準備一些好酒好料的、哈哈！這點對筆者來說當然是小CASE啦！立刻動身到銀行提出數千現款，並前往酒店大肆採購一番，不論是吃的（烤乳豬、烤雞腿、烤鳥肉、蛋糕、水果派、披薩、麵包），喝的（各式酒類、牛奶、果汁），一直買到身上裝不下為止（結果才花了不到一千元，真是有點覺得不過癮。）

買完東西後回到宴會地點（我家門口的大空地）一看，呵呵！大夥果然都到了。有來自基隆的美少女戰士SKY、酷酷的獨行法師R1O、搞笑戰士ARK & CLARK兄弟倆，還有久未現身的謎樣大學生DAVIS。就這樣，我們這群分居台灣各地的UO老戰友們，就在電腦這小小世界中辦起了新年宴會了。

沒有特別的場景佈置，也沒有華麗的煙火助陣，甚至連過往的行人也不知我們在幹什麼（因為我們場地是露天的，所以偶而會有路人經過）。但是我們心中卻是熱鬧滾滾，因為大過年嘛！這可是中國人最重要的一個節日耶！在大餐開動前，大家紛紛互相拜年慶賀，新年快樂、恭喜發財啦（這時發生了一個小插曲，有人趁大夥打字拜年之際，偷偷地把桌上最大的烤乳豬一口吃掉，此舉立刻引來一陣譁然，幸好筆者立刻補上新的烤乳豬，才沒有引發可能接踵而來的"暴動"）。



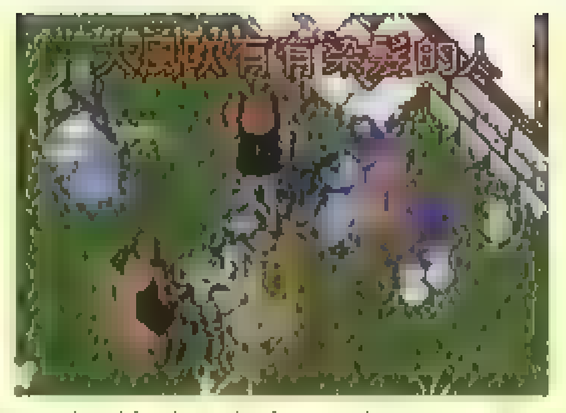


在一番酒足飯飽之際，大夥嘔吐的嘔吐（在UO中酒喝太多了可是真的會嘔吐的，而且嘔吐時不僅會打斷玩家目前正在執行的動作，如施法、攻擊等，還會讓人物呈無法移動狀態。所以UO中有句名言：〔開戰不喝酒，喝酒不開戰〕。），跳裸舞的跳裸舞（在宴會完後跳裸舞，已是UO中不成文的禮儀了）。望著滿桌的未吃完的食物與滿地的未喝完的酒瓶，筆者不禁連連催促大夥加把勁把東西"塞"完。

此時，只見我們的全副鎧甲武裝的女戰士DAVIS忽然掄起她的劍與盾牌站了出來，原以為她是要表演劍舞（當然，如果能和裸舞結合那

就更有創意與看頭了（笑）。再仔細一看，原來是有隻怪物蜥蜴人來我們的宴會場地湊熱鬧！哈哈！原本是想阻止DAVIS的說，畢竟過年嘛！多個來湊熱鬧的也不錯（那是因為蜥蜴人很弱才這麼說，要是來的是紅龍或是黑忘魔的話，那我看我們這票人一定馬上四散奔逃的）。結果沒想到DAVIS一下就把蜥蜴人宰掉了，讓我連打字阻止都來不及打。

到了宴會末了，已經先有同伴離去了。在收拾場地時，筆者望著滿地的椅子，忽然心血來潮，將還未離去的人找來玩起遊戲。嘿嘿嘿，看著這張圖片，讀者們應該猜到我們在玩什麼遊戲了吧！沒錯，就是"大風吹"啦！五個人四張椅子，沒搶到椅子的當鬼。可別笑我們，我們可是真的很認真的在玩大風吹喔！就這樣，這次的新春宴會就在大風吹聲中緩緩結束了。



"希望明年此時能夠在宴會桌上再見到大家！"，望著大夥離去的背影，這是筆者在心中默默許下的願望……

UO中的傳奇職業：馴獸師

如果你問我UO中最炫的職業是什麼的話，那我想我可能會回答馴獸師吧！雖然在實用度上比不上鐵匠、工匠等職業，但是你能想像，當你帶著高達兩層樓高的飛龍在地下城屠殺怪物，或是騎著擁有龍一般攻擊力且同樣會噴火的魔神座騎NIGHTMARE優雅地漫步在城市中時，別人會投射過來多少羨慕的眼神嗎？

不過炫歸炫，想要成為大師級的馴獸師，可不是那麼容易的。在UO中技能提昇的不二法門，就是不斷地使用該技能，比如想提昇魔法力就要不斷施法，想提昇鐵匠技能就是要不斷打鐵；而要練馴獸技能，首先在"材料"來源上就有限制。撇開馴獸時間冗長及原野上野獸數量不多不說，當馴獸技能到達一定等級後，玩家便必須深入地城去馴服怪物，才可以增加該技能。當然啦！怪物可不會像動物一樣乖乖讓你馴的，所以要帶龍要酷，可也是要經過一番流血奮戰的艱苦歷程，而且絕對是一場時間與耐力的考驗賽喔！

夢幻座騎：NIGHTMARE

在UO新增的新世界T2A中，出現了一種令馴獸師們為之興奮的新怪物！傳言中，該怪物擁有龍一般的戰鬥能力，而且一樣可以噴火攻擊；最重要的是，它是一匹可以騎乘的怪物。於是馴獸師們無不奮力前往新世界探索，希望能找到這匹只在地下城最深處出沒的夢幻座騎：NIGHTMARE（夢魘）。



筆者雖然久聞大名，但在UO中一直無緣見到這隻座騎。直到有一天，當筆者準備從OCLLO城市銀行離開時，忽然被兩陀黑黑的東西檔住大門；待定神一看，哇塞！這不正是NIGHTMARE嗎？而且還一次出現兩隻。二話不說，立刻拿起相機留下這麼一張難得的照片。

最偉大的個人保鑣：冰龍

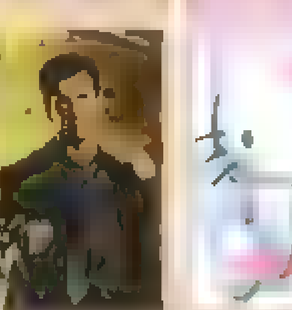
龍，在UO中可說是頭目級的怪物了，不僅擁有讓人覺得不可思議之超高生命力與超強的攻擊力，更擁有遠程噴火的特殊攻擊；而冰龍，更是龍族中最兇猛的一員。試想，當你在城鎮中看兩隻冰龍並肩而立，並且溫馴地讓你可以走過去拍照留念，那實在是一件令人興奮的事啊！筆者敢說，如果那兩隻龍是在地下城中遇到的話，那照片中的筆者絕對是躺在地上的。





中華民國88年三月號 第一版

熱門電影 活動看板 業界動態 VCD快報 休閒報導






登記／局版臺誌字第17?號　帳號／41941885

危險人物 PAYBACK

討回公道

這個世界黑白顛倒，所有出現在身邊的男人，都是殺手；依偎身邊的女人，都是妓女；主持公道的警察，更是無賴，壞人當道、好人就倒楣，但倒是有點好處，就是當你要尋仇時，在這個渾沌的城市中，揪出壞人中的壞人，並不困難。

波特（梅爾吉勃遜飾）尋仇的動機其實很簡單～討回屬於自己的錢。波特雖然是混黑社會的，但卻是一位有原則、有格調的漢子。他不輕易發火，也講道理，但千萬不要惹惱他，否則踢到的準是一塊鐵板。他和同夥維爾（葛瑞格亨利飾），從老闆那裏黑吃黑幹了一筆錢，正準備要分贓，得到他應得的七萬元美金，但維爾卻犯了一個大錯：他一槍打倒波特，吞了所有的錢並拐走他的女人，但最致命的錯誤是，維爾當時應該確認波特是不是已經一命嗚呼了…。

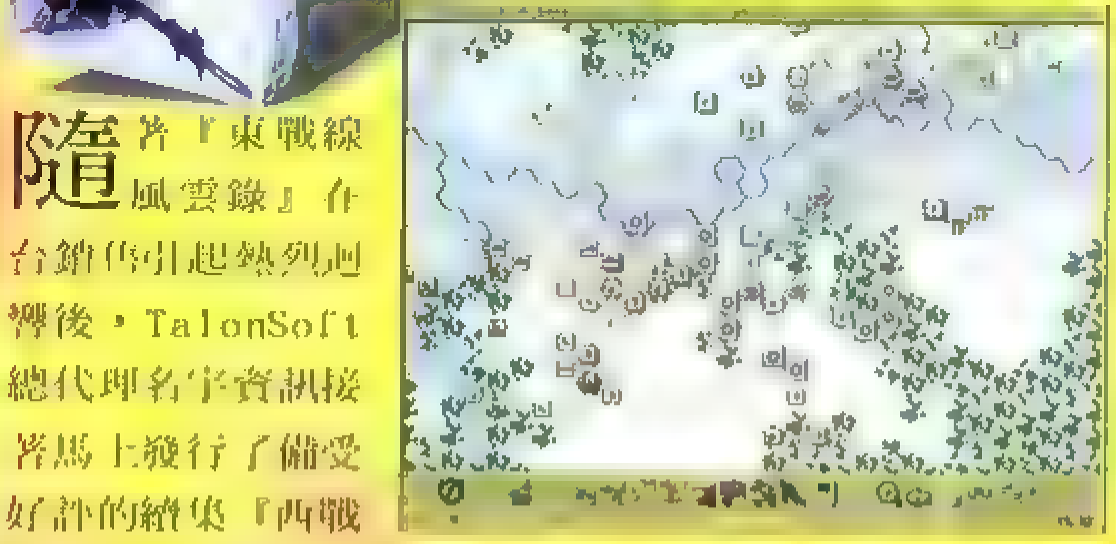
波特當然沒死，傷勢復原、重出……變得更有原則，……當他放話要……簡直把他嚇……但維爾當……單貨色，調……人了，計劃……波特。波特……準備好好玩……匹馬把黑社……人亂，就連替維爾撐腰的犯罪集團大頭目卡特（威廉狄凡飾），都已悸抓狂的波特。

黑吃黑的社會，波特如何以寡擊眾，但…他不計任何代價拿回那筆錢的決心，未曾改變。

「危險人物」是梅爾吉勃遜自組的ICON公司繼「真愛」、「梅爾吉勃遜之英雄本色」、「浮生一世情」後的新作。由「鐵面特警隊」金獎編劇～布萊恩海格蘭首次執導，「危」片改編自暢銷小說「狩獵者」(The Hunter)，是超級巨星梅爾吉勃遜從影以來全新嘗試的演出，他在片中飾演亦正亦邪的黑道人物，雖然出身反派，但英雄神采不變。片中他被黑道朋友出賣，到手的現金如同煮熟的鴨子飛了、老婆跑了、差點連命也沒了，簡直倒楣透頂。因此他為了重拾尊嚴，討回他應得的7萬塊美金，而大開殺戒。



《TalonSoft》要送您精美T恤



隨著『東戰線風雲錄』在台銷售引起熱烈迴響後，TalonSoft總代理名宇資訊接著馬上發行了備受好評的續集『西戰線風雲錄』與『東戰線任務片：危機四伏』兩片遊戲光碟。這一次名宇資訊將特別自美國原廠進口1999年最新的TalonSoft精美T恤，準備送給喜好TalonSoft遊戲產品的廣大消費者，凡即日起購買TalonSoft戰爭系列任何光碟產品，將回函卡寄回名宇資訊公司，即可參加抽獎，得獎者可獲得99年最新TalonSoft精美T恤一件，數量有限，行動要快喔。

「東戰線風雲錄」最新攻略出爐了！



集合全省許多喜好『東戰線風雲錄』玩家們所提供的『東戰線風雲錄』攻略已經放置在名宇全球資訊網站上囉，網址為http://www.e3.com.tw，網站中除玩家所熱情提供的諸多過關技巧外，TalonSoft也特別提供了許多美國官方的實際作戰資料，內容豐富，精采可期。名宇資訊為了感謝提供攻略的參與者，特別將抽出10位提供攻略的熱情玩家，各自贈送TalonSoft『西戰線風雲錄』一套，詳細名單請參閱名宇資訊網站。

名宇資訊電話

點將筆ALL NEW .0 震撼上市，買就送日本名牌相機

以開發功能超強「點將筆」中文手寫系統著稱的人因科技，在堅信『中文手寫時代終將來臨』的一貫信念下，歷經一年半的研發過程，終於與合作廠商合力開發出足以令手寫界震撼的「全新點將筆V5.0版」。它最大的特色是擁有一身超強的辨識能力，同時也是第一套具備『連筆字識』與『無筆順限制』的中文手寫系統，真正符合使用者書寫文字的習慣，在加上線上習、智慧聯想、多字聯想、快速編輯視窗等功能，不但輸入方便而且快速流暢。相信這對於大部份不善於鍵盤輸入的使用者而言是一大福音。不過，不可諱言的，有許多人對於良莠不齊的手寫產品失去了信心。因此，人因科技為確保消費者的權益及建立『點將筆』專業形象，率先針對「點將筆V5.0」提出三大品質保證的概念，也就是：

一、辨識力超保證。
二、完整字庫保證。
三、軟體免費升級保證。期望透過以上的宣示，讓真正需要寫輸入的使用者享受更方便、快速的電腦世界。

同時，為慶祝「寫新紀元」，即日起，消費者只要至人因科技的特約經銷商處購買點將筆系列產品，憑證卡影印本並加蓋經銷商店章寄回『人因科技』收，即可獲贈價值1800元的日本Mikona高級相機一部，有買有送免抽獎，限量500台送完為止。

人因科技　台北總公司 (02)2705-1188
台中分公司 (04)350-3777
(07)828-1363



史上最大作弊戰爭

網上徵文大賞

還記得學生時代的事嗎？那時候的你曾經做過什麼事呢？蹺課、作弊、打架滋事、還是抽煙喝酒或者…？有什麼是你記憶裡最深刻最難忘的呢？也許你也曾經想盡辦法讓老師火冒三丈、氣的跳腳？或者絞盡腦汁整整同學好友？而這些都可能只是其次，那個時候大家最喜歡做也是最常做的事應該是作弊，俗話說『大考大作、小考小作』，可以說是有考試必有人作弊哨！

作弊手法千萬種，您用過那幾種呢？Y世代的新新人類們，有一句這樣的流傳語彙！然而作弊的手法千萬種，再加上不斷的創新改良，各種新潮古怪的方式都有，方法甚至怪到連你我都無法想像呢！想不想知道到底有那些奇怪招術呢？想不想和大家一起交換心得，讓全世界的人都知你的心得妙招、絕妙技術呢？又或者您在學生時代時，曾做過什麼驚天動地的駭人事跡呢？現在您只要上電玩大觀園網站，網址http://www.gameclub.com.tw/並在4月底前留下您精彩的高超作弊妙招或是購買『聖天使學園』，並將回函卡寄回富峰群公司，就有機會得到哈電族電子字典以及Hello kitty系列產品，及富峰群資訊所發行的遊戲，機會難得千萬別錯過哨。



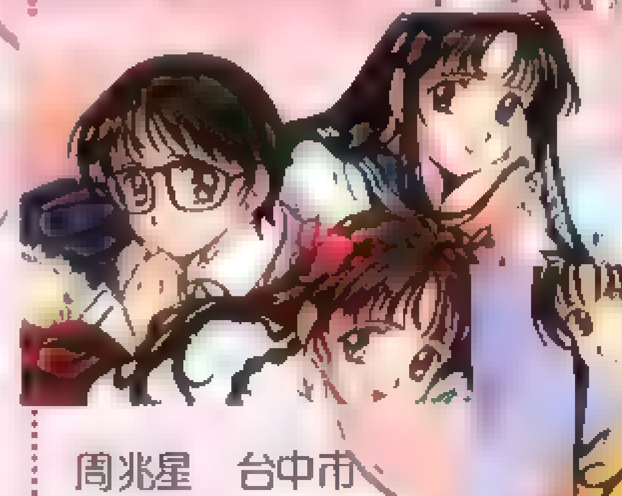
「明星之夢票選活動」中獎名單出爐囉！

陳慧琳音樂單曲EP 50名

詹宏進　宜蘭縣、劉瑩姿　台中縣、張筱琦　彰化市、
李欣殷　台北縣、陳葉承　台北縣、陳珍珠　高雄市、
施俊民　台北市、謝聰森　台南縣、許家瑄　新竹市、
劉宗耀　南投縣、黃惠珠　高雄市、陳宇文　台中市、
施培元　苗栗縣、廖小萍　雲林縣、林家宏　台南市
王文釧　台北縣、蔡明琪　桃園縣　葉宗憲　嘉義市
董美玲　高雄縣、林義洪　雲林縣、劉享倫　苗栗縣
王郁清　台南縣、藍偉甄　高雄市、黃淑裡　台中縣、
陳麗秋　彰化縣、王慧萍　高雄市、邱怡君　台北縣、
丁又中　屏東市、張智銘　高雄市、黃珍蜜　台南縣、
陳帝維　台中市、王立影　台東市、楊天生　台南市、
劉明洋　台中市、張意雯　屏東縣、王玉錣　彰化市、
蔡志峰　台北市、張國祝　高雄縣、宋耀文　高雄市、
許添盛　台中縣、柯榮吉　台中市、黃莉婷　彰化市、
郭建章　高雄市　林滄然　台北縣、陳林家　新竹縣、
吳崑山　桃園縣、林金膽　台南縣、陳中和　高雄市、
林敬賀　台中縣、葉家毅　南投市。

陳慧琳親筆海報15名

袁珊珊　高雄縣、郭建宏　新竹市、顧海平　雲林縣、
廖寶今　台北縣、
王妙蓉　台中市、
陳聰賢　嘉義縣、
魏秀娟　彰化縣、
林世宏　基隆市、
陳志賢　新竹市、
鄭雅芬　桃園市、
陳靜美　台南縣、
魏忠平　苗栗市、



周兆星　台中市、
胡培德　桃園縣、
戴家仁　新竹市。

狂戰三部曲，狂送軍用禮

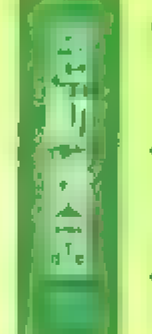
狂戰三部曲是由英特衛公司在農曆年後特別為台灣玩家精選的三款戰鬥遊戲。這三款遊戲包括「空優指揮官Total Air War」、「戰爭高潮WarGasm」和「多重火力Return Fire 2」，它們是由美、法國享譽盛名的電腦遊戲公司DID和Ripcord公司所製作，在國外得到許多電腦遊戲雜誌最高的評價。DID公司「空優指揮官Total Air War」前一版遊戲「空優戰鬥機F-22 ADF」，並於近日得到台灣遊戲雜誌年度最佳飛行模擬遊戲的最高獎勵！DID公司專業的開發技術受到的肯定，新推出的兩款遊戲更受到玩家們無比的期待。

此三款優質的遊戲在台上市前，英特衛公司特以「狂戰三部曲」的英姿作為整體形象，與台灣專售軍警用品的「戰鷹」公司結合新商品一起推廣問世。現在只要購買狂戰三部曲～「戰爭高潮WarGasm」、「空優指揮官F-22 Total Air War」和「多重火力Return Fire 2」任一款遊戲，就有機會得到「戰鷹」公司提供的正統「美軍野戰服」、「榴彈機砲偵搜車」模型和「兩棲兵員運輸車」模型！

活動期間：自即日起至五月三十一日止

活動辦法：在活動期限內將狂戰三部曲任一款遊戲的客戶回函卡，寄回「英特衛國際有限公司」，就有機會抽中大獎。中獎名單將於六月中旬，於各電腦遊戲雜誌與英特衛公司網站上公佈。心動不如趕快行動吧！

英特衛國際有限公司
地址：台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16
電話：(02)2999-6768
傳真：(02)2999-7707



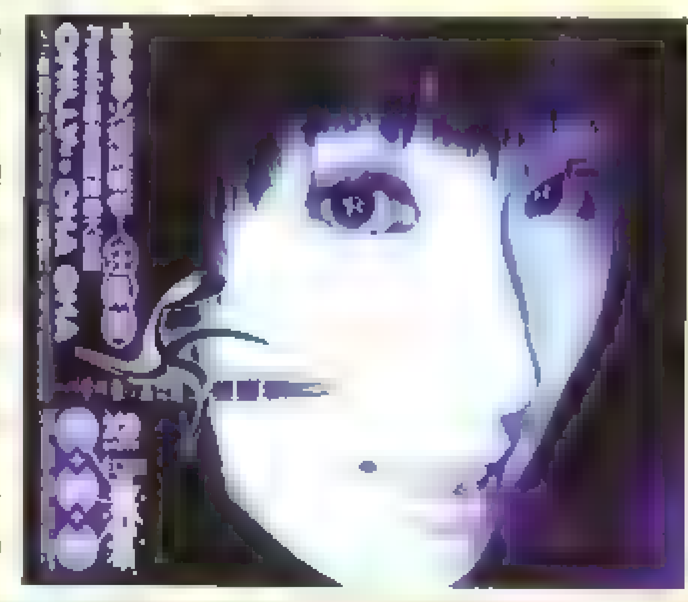


- ◆美軍野戰服………正統美軍野戰服，適合台灣中等身材男士穿著
- ◆悍馬 HUMMER………MK 19 Mod 3 40mm榴彈機砲偵搜車（1：35像真比例模型套件）
- ◆水鴨子 LVTP5………海軍陸戰隊兩棲兵員運輸車（1：35像真比例模型套件）



滾石唱片『加一元送一套』活動，您一定不能錯過！

年底前推出的RPG年度大作「異塵餘生2」，在美國與台灣雙雙締造了相當高的知名度。而台灣在英特衛公司與滾石唱片雙方的合力推廣，再加上滾石明星產品代言人汪佩蓉不遺餘力地宣傳造勢之下，使得「異塵餘生2」銷售成績扶搖直上。而在第一波首度推出的「異塵餘生2」產品包裝所附上的「勁爆回饋大放送」貼紙，就是產品代言人汪佩蓉要送給「異塵餘生2」玩家的神祕禮物憑證。目前抽獎的活動已圓滿結束，英特衛公司在所有回函的憑證中抽選了100名幸運的玩家，這些玩家們將可得到汪佩蓉最新的專輯～「請你CHA CHA」與精美海報。中獎人有：楊漢晟、涂樺、林恩力、張書豪、賴立平、鄭力文、盧發寧、簡詩耕、陳盈仰、廖振瑞、李林肯、黃浩絜、林文祥、李盈如、葉容芝、許志良、陳中廷、歐陽立、呂學瑩、許嘉麟、李文正、郭又華、簡正智、姚洋羽、賴彥廷、林益民、張智銘、張凱閔、李權昇等共十百人。其餘的中獎人名將公佈於英特衛公司網站http：//www.interwise.com.tw。此外，在英特衛公司與滾石唱片結盟推廣音樂唱片通路後，農曆年期間首波的促銷活動『加一元！送一套！』電玩產品大方送活動，將在全省超過100間唱片行中，強力促銷英特衛遊戲產品。消費者只要到滾石特約唱片行購買遊戲產品，只要再加1元即可獲得市價350元的『滾石巨星螢幕保護程式』，有莫文蔚、蘇慧倫、伍佰、周華健、林憶蓮、金門王與李炳輝、張國榮等7種任你挑選。相關的活動訊息請查詢英特衛公司網站，或電話諮詢：（02）2999-6768

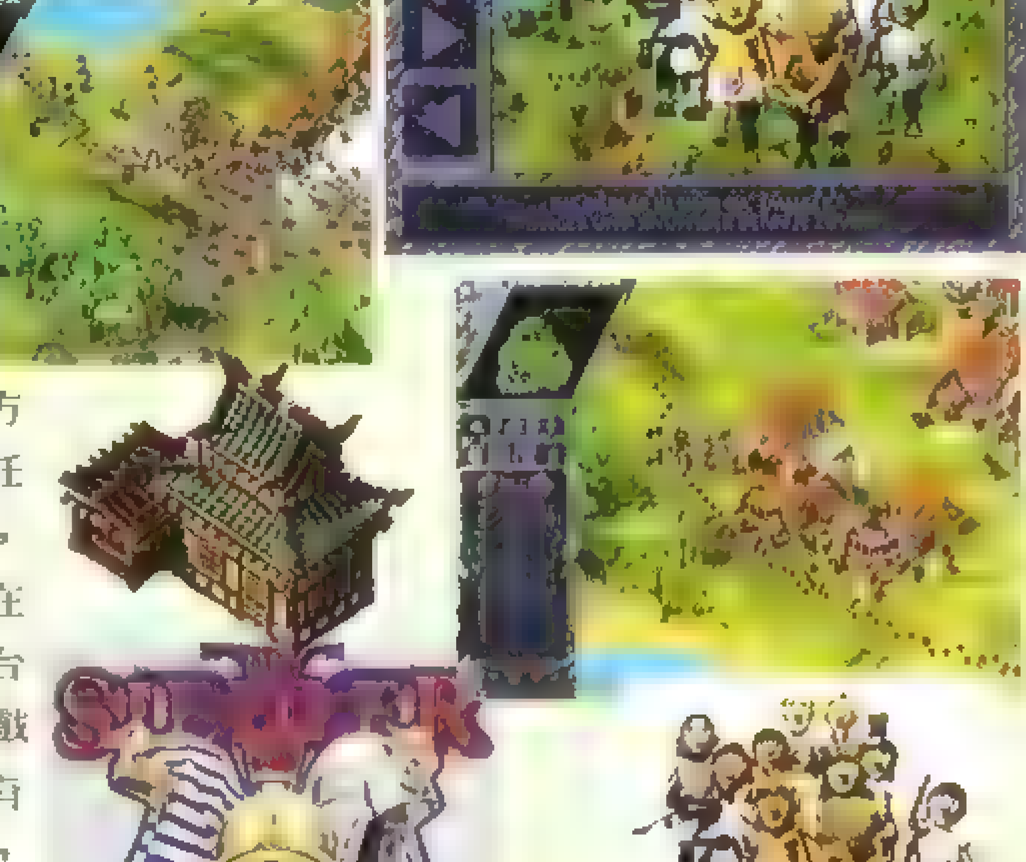


工人物語豬大戰???

最近有不少網友與USER紛紛詢問爲何工人物語3會出現豬？答案是這是美國原廠的新保護方法。當您購買破解版本的工人物語3時，您的兵種或原料就會變成豬。

工人物語3是一套即時戰略遊戲，如果您買盜版軟體上網對戰，將在遊戲進行至一半時，看到一大堆豬出現，而對手將消滅你的王國於無形～滅豬大賽！如果您使用盜版玩單人模式，那您將無法完成工人皇帝的大夢，只能當一位豬市長囉！

在所有廠商都鼓勵USER買原版軟體之時，全世界第一次有廠商以如此幽默的方式消遣盜版者，且目前無任何破解版可以正常玩遊戲，也因爲如此，工人物語3在全美已銷售突破50萬套，台灣也快衝破1萬套了。遊戲原本就是娛樂，這一次所有的盜版者也被娛樂了一番，聽說不少玩家已退掉盜版貨，改成購買原版軟體囉。



第三波休閒軟體部 (02)8780-3636

99雷神之鎚大賽熱烈開戰



▲哈哈！好膽放馬過來！

id Software將在今年八月六日至八日於美國德州梅斯奇特舉辦99雷神之鎚人賽(QUAKECON 99)，這場精采賽事將提供來自全球各地雷神之鎚族面對面決戰的機會，讓這群同好一同分享相同興趣的同時，毫不留情地「殺死對方」。據了解，這場比賽將以id Software即將上市的雷神之鎚三之決戰場（QUAKE III Arena，暫譯）爲主要遊戲軟體，除讓玩家搶鮮外，也趁機進行造勢。Activision、AMD、Apple Computer、ATI Technologie等世界電腦軟、硬體大廠也不放過這場盛事，慷慨贊助比賽所須的經費。至於參賽者的條件即完全免費參加，但名額只限一千名；另外，主辦單位也將提供媒體記者參與比賽的機會，讓他們能在這場特別優惠活動中有測試自己殺敵功力的機會。值得一提的是，除了動態的比賽外，id Software也會舉辦數場遊戲研討會，包括關卡設計、美工造形及模形設計程式的討論等，有興趣的玩家可在www.quakecon.org找到更多的資料。

柏德之門還有一段傳說

眾所期待的柏德之門終於在年前和國內玩家見面了！設計這套經典級遊戲的Black Isle Studios在二月底宣佈它們已著手製作資料片柏德之門：劍海傳說（Baldur's Gate：Tales of the Sword Coast，暫譯）。遊戲內將增加新任務與挑戰，當然啦，新武器、新法術、新地點、與新怪物，仍多得讓玩家樂到極點。目前Black Isle希望能在春季讓劍海傳說上市。

劍海傳說將讓玩家在派遣新角色利用新物品，進一步接受新任務而在新地點冒險。冒險的地點主要是在失落的國度劍海地區外的一個大島進行，玩家必須向大島邁進，在該區內探險，並在劍海未遭殃前將邪惡的秘密行動揭露。如果你在春節期間已在柏德之門內練功練得差不多，那麼，可以試試劍海傳說。



▲走進柏德之門後，接下來就聽聽劍海傳說吧！

1998年美國遊戲銷售排行榜

您知道去年全美最受歡迎的遊戲是那一套嗎？老美喜歡的遊戲是否您也玩過了？根據PC Date日前公佈美國1998年軟體銷售統計資料指出，全美去年軟體收益共達五十二億美元，比一九九七年增加百分之十三，但增加最多的是在財務及教育類軟體，遊戲軟體還有待努力。

統計資料指出，在遊戲軟體商方面Havas Interactive（前身是Cendant Software）全年銷售成績最佳，銷售總額佔市場百分之十九，絲毫不受Cendant Software股權轉售的影響；運動遊戲大老EA則以百分之十二的成績佔第二；GT則以接近百分之九的成績得到第三名。另一個值得注意的現象是每套遊戲的平均售價比九七年下跌約百分之四，大概以23.24美元就可以買到一套遊戲，這個價格比台灣的平均售價仍便宜一些。

由去年遊戲的銷售排行前二十名來看仍是一些老牌遊戲的天下，有些遊戲如暗黑破壞神雖然推出的時間已有二年，但仍是美國去年最受歡迎的遊戲之一。星海爭霸在去年以王者之姿打敗獵鹿人奪得銷售冠軍（總銷售額四千二百萬美元）；其它榜上遊戲還包括迷霧之島登上第三、微軟飛行模擬第四、世紀帝國第十、迷霧之島二第十一、魔域幻境第十四、雷神之鎚二第十六；其它在本文未列的前二十名，則是國內代理商未進口的遊戲，顯見國內遊戲軟體仍有遺珠之憾，希望代理商努力代理吧！



▲星海爭霸奪得去年銷售冠軍寶座

DirectX 6.1有問題？

美國微軟最近在它的網站上公開DirectX 6.1，此一最新版本的DirectX最大的特色是內含的DirectMusic API，它允許開發者管理MIDI音樂，並且能支援Pentium III新增的繪圖性能。然而，剛出爐的DirectX 6.1似乎出師不利，據說，有玩家安裝它後，玩雷神之鎚二或新毀滅巫師二時發生問題。目前Activision已針對玩家反應「DirectX 6.1與新毀滅巫師不相容」的疑點進行了解。想將DirectX升級為6.1版的玩家可至www.microsoft.com/directx/download.asp下載。



新毀滅巫師對DirectX 6.1沒輒？

「金融股票機」搖身變成「生活小幫手」

當資訊焦慮已滿佈這個世界時，其實你可以運用更有效率的方法取得你所想要的資訊。IS.net英普達網際服務網與寶源電腦資訊股份有限公司（BSCC）即日起，正式結盟推廣N世代「隨身型媒體」，巧妙地將電腦、數據與精心挑選編輯的生活資訊相結合，由IS.net資訊電子報授權每日最即時的資訊與生活新聞供寶才通金融機作為訊息發佈，透過數據與電腦、生活資訊的結合，讓金融股票機，除提供金融、外匯、股票等訊息外，亦可加入包括資訊新聞、休閒、電影、體育、娛樂等生活資訊加值服務。機上除早上看看盤投資股市外，下午照樣可以利用金融股票機提供的生活訊息豐富每一天的新資訊生活。

此外，雙方亦計劃結合寶才通金融機特有之「群呼（group call）」功能，讓此「隨身型媒體」與Internet網站活動串連，進行各項創意型的互動行銷活動，嘉惠所有的機主與網友！

身為新現代人的你，如果也想搶鮮嘗試使用「隨身型新媒體」的貼心金融股票與科技生活等資訊傳送服務，歡迎現在就至寶源電腦網站（http://www.bscc.com.tw）或IS.net網站（http://www.is.net.tw）查詢相關事宜，另可電洽寶源電腦客服專線080-053000；IS.net英普達網際服務網24小時免付費服務專線080-003006。

IS.net英普達網際服務網
聯絡電話 (02)2326-7022



怪醫杜立德VCD/LD 福斯出品

怪醫杜立德VCD/LD全省搞笑發行

黑人頂尖喜劇星艾迪墨菲繼《隨身變》，再現螢幕大放搞笑功力之作～怪醫杜立德，本片還邀集《摩天大樓》、《隨身變》特效大師楊法赫參與製作，並躍登98年全美前五大賣座強片，得利影視特於新春推出《怪醫杜立德VCD/LD》，且看艾迪墨菲如何與可愛的小動物們一齊搞笑演出！

約翰杜立德醫生小時候就有一種天賦～能與動物溝通交談，無需藉由任何科學儀器輔助。然而，這與生俱來的天賦，隨著年齡的增長，早已消失無蹤。就在杜立德醫生與朋友合開的診所因連年虧損、決定出售轉讓之際，某日開車回家的夜晚不小心撞到路旁的狗時，突然發現他又聽得懂動物們的抱怨，使得原本非常討厭動物的約翰開始精神錯亂，這一刻，所有的事物全都有了新的發展與結果…。

哈啦瑪莉

由《阿呆與阿瓜》費若利兄弟所執導的《哈啦瑪莉》，於98年暑假全美票房中雄霸第三名，這部片子融合了《當哈利碰上莎莉》及《閃亮的馬鞍》的製作手法，費若利兄弟用其獨特的拍片風格，使本片不落於低級的鬧劇俗套中，得利影視特於本月推出～哈啦瑪莉VCD/LD，帶您一賭劇中男人為追求瑪莉的一連串瘋狂又哈啦的爆笑情節。



泰德（班史提勒飾）高中時愛上校花瑪莉（卡麥蓉狄亞飾），瑪莉答應與他共赴畢業舞會，就在舞會前夕，泰德於如廁後竟不慎用拉鍊夾住命根子…。十三年後泰德對瑪莉依然念念不忘，於是僱請私家偵探赫利（麥特狄倫飾）找尋瑪莉。



事隔多年，瑪莉依舊明豔動人，赫利一見驚為天人，也愛上了她。然而好事多磨，就在泰德終於與瑪莉重聚後，那多年前沒有結局的戀情才正要上演，卻有越來越多人愛上瑪莉而展開追求，在這麼多敵手的環伺下，泰德能否贏得芳心，抱得美人歸呢？



哈啦瑪莉VCD/LD 福斯出品

福斯系列VCD《可愛天竺鼠大放送》活動已隨片展開，現在買《哈啦瑪莉》及《怪醫杜立德》VCD，集盒內購買憑證各乙枚，親至「亞藝影音連鎖店」店內兌換，或附回郵30元，寄至「得利影視福斯活動小組」收，即可獲得進口天竺鼠玩偶乙只，詳細參加辦法請見包裝內說明，隨貨並附贈《哈啦瑪莉》寫真明信片一套六張，只送不賣喔！

哈啦有獎徵答開始囉！只要在本頁有獎徵答欄內填寫正確答案，沿虛線剪下並寄回軟體世界雜誌社收，就有機會獲得「哈啦瑪莉」寫真明信片組！請快來參加！

假日休閒何處去？讓導覽活動書來告訴您！



週休二日你要去哪裡？相信這是大家最近茶餘飯後的熱門話題，自政府公佈週休二日後，相關的旅遊休閒資訊就像爆炸一般地迅速展開來，你到郊外走，他到休閒中心玩，每個人莫不盡心地安排假日行程；而當南台人漸漸地開始注意自己生活品質的同時，也有另一群人正絞盡腦汁，積極地策劃各種琳瑯滿目的休閒娛樂節目，提供大眾豐富、健康的假日活動。



其中有一項突破傳統市場的產品必須要告訴您，每天使用電腦的你是否曾想過電腦能帶給你的不應該只是工作上、課業上、娛樂上的工具，它應該為你提供更具知識性的訊息，才能讓你在這大時代的洪流中茁壯成長，那到底是什麼東西這麼有魅力啊？它就是一張強力的、方便的、具革命性的多媒體導覽光碟「PUBS OF TAIPEI」！這是一張專為台北生活之休閒、娛樂場所作的導覽性互動式多媒體光碟；它將會提供消費者多樣化的休閒訊息，並且運用巧思，簡化使用者搜尋資料的時間，我們可將此產品另外定義為～活動書。

「PUBS OF TAIPEI」光碟內容以台北市內的PUB作為主題製作要點，搭配知名的店家，進行合作計畫。專案規劃之內容為蒐羅台北人常去的各種娛樂、休閒場所資料，運用獨特的美術觀點及靈活的程式技巧，製作成一互動式多媒體光碟，讓使用者得以迅速吸收新鮮資訊，利用此產品，得到快速、便捷、活潑的生活機能新取向。

當台北人經歷一整天累人的工作後，偶爾想找一處可以抒解壓力、放鬆心情的場所，但思索一番是否知道其實PUB是一個蠻不錯的地方，輕鬆的音樂、順口的調酒、熱情的人們，都能讓你流連忘返，酒酣耳熱之際你就會陶醉在這迷人的環境中。但要選擇一處適合自己的PUB並不容易，因此我們特別規劃了這張多媒體導覽光碟，蒐集台北市內一些耳熟能詳的PUB資料，運用獨特的創意手法加上資訊科技的方便，提供大眾簡便的查詢系統，為想要休閒卻不知道如何做的人提供一個「資訊燈塔」！

「PUBS OF TAIPEI」在製作內容上包括了有關台北市PUB的基本資料，例如：店名、地址、電話…等消費資訊，除此之外，另外還加上許多的創意點子，讓消費者不僅在使用時能享受本光碟所帶來的便利，亦可在本光碟中得到另一種不同的樂趣。為達到實用目的與娛樂效果，製作上特別結合遊戲觀念與實景，採用地圖方式表現各店家之地理位置；所介紹之景點將以建築物搭配該店家特色，採誇張漫畫手法呈現之；而進入商家內部後，以文字搭配實景照片的視窗查閱該店家之特色、菜單、內部裝潢、燈光效果、提供服務、廣告宣傳、負責人…等。操作介面採用Game Like方式表現，由玩家主控整個流程，以生動、活潑、誇張、有趣的手法表現整體精神！蒐羅台北市的PUB資料，將之分門別類，歸納各店消費特點後，設計數種操作方式：地圖導覽、資料查詢、喜好分類，隨使用者需求不同，給予不同的操作功能介面，讓光碟發揮最大的效益！

科技不斷地進步，而身為現代資訊人的我們不僅要享受科技所帶來的便利，也要貢獻所知所學，為我們的生活創造更好的環境，畢竟「生活的目的在增進人類全體之生活」，本多媒體光碟所提供之資訊除了硬體結構內容外，亦加入軟性知識之補足，則



希望讀者能從其中得到的不僅是刻板的印象，而是更生動、活潑的健康資訊，往後將朝更大眾化的各種另類新鮮資訊，敬請期待喔！

多媒體電子書「齊天大聖」與「鐵扇公主」

金箍棒打亂一池春水！

捷友資訊「中國童話系列」幼教光碟，繼去年「花木蘭」大受好評之後，於今年一月底，將繼續推出膾炙人口的西遊記故事「齊天大聖」與「鐵扇公主」，讓小朋友對中國四大奇書之一的「西遊記」有更進一步的認識。

在操作的介面上，沿習中國童話系列一貫「自動安裝」的功能與「輕鬆、簡單」的操作介面，即使不大會玩電腦的小朋友，也可以非常輕鬆的上手，可以說是非常具親和力的電子書喔！

「齊天大聖」與「鐵扇公主」不只具備電子書說書的功能，也致力充實幼教內容與遊戲趣味性，在每次遊戲設計上，都力求與故事內容相關的趣味遊戲，啓發小朋友的想像力。

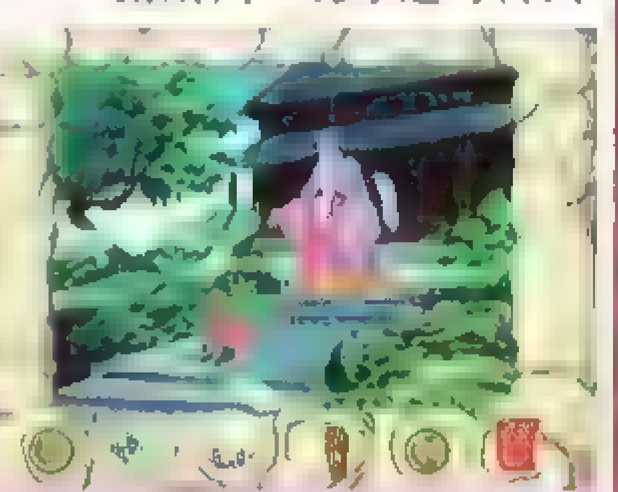
齊天大聖



在「齊天大聖」與「鐵扇公主」裡，小朋友可以觀賞精彩的動畫內容，或看一看這個故事的文章，在這裡面有豐富的名詞解釋、同義字詞與反義字詞比較、有趣的生活小常識，例如：為什麼猴子喜歡給牠的同伴捉跳蚤？人為什麼會笑？……等。另外在生活小智慧裡，也有許多寶貴的東西，等著小朋友來挖寶。

遊戲方面：在「齊天大聖」，有「功課表DIY」可以儲存或列印自己的功課表、「挑戰翻牌」可以和孫悟空比賽記性和反應能力。在「鐵扇公主」裡，「敲一敲」遊戲可以參與懲罰牛魔王和鐵扇公主的打擊活動，「猜一猜」遊戲，讓小朋友親身體驗取經的過程。

這兩部電子書，適合5～12歲學齡的小朋友使用，電腦配備需求並不高，為Pentium90、16MB記憶體和四倍速光碟機即可。現在促銷活動期間，玩家還可得到



「幼教光碟一片」、「精美著色本一本」、「有聲故事及音樂CD一片」，這麼「好康！」的事，錯過了實在可惜喲！

『SONIC R音速小子大競擊』

3D PC GAME超炫上市！日本知名的SEGA遊戲公司又有新的電腦光碟上市了！這次發行的是在玩家口中極富盛名的音速小子系列～『SONIC R音速小子大競擊』，由SEGA PC新的獨家代理商～憶弘國際股份有限公司負責台灣區之發行與銷售。

才剛於12月中旬在日本上市的『SONIC R音速小子大競擊』，在日本受到相當大的迴響，一推出馬上名列熱門PC GAME排行榜當中。這次PC版的『音速小子大競擊』有許多和以往遊戲不同的地方，在畫面效果上突破了許多以往PC GAME限制，視覺上讓玩家充份享受到3D及高解析度美感、活潑生動的背景音樂和10位可愛的立體人物造型、遊戲模式有抄捷徑、尋找寶物…等、遊戲場景還可選擇天氣變化如：下雨、下雪…等，多達48種玩法極具豐富性，除此之外，更能將螢幕分割成4個畫面4人同時對戰，玩家不妨利用寒假期間一嚐快感。



憶弘國際今後將陸續與不同業者做大型之跨媒體促銷活動，並將幫音速小子找尋代言人，同時會免費贈送日本原版的音速小子限量珍藏海報給購買『SONIC R音速小子大競擊』合法電腦遊戲光碟的消費者，四月並將計劃舉辦音速小子大競擊遊戲比賽。

以蟲蟲的視野來探索這個世界

Disney Interactive 蟲蟲危機 電腦光碟、電影一起推出



Disney挾動畫王國的氣勢，除了推出一部部膾炙人口的動畫片外，其周邊產品除了電影原聲帶、布偶、文具…等外，也將觸角延伸至多媒體產業。由旗下子公司Disney Interactive發行玩具總動員、花木蘭…等電腦光碟後，二月初隨著新片蟲蟲危機上演，該公司台灣區代理億弘國際股份有限公司，也推出三款蟲蟲危機的電腦光碟包括：Disney' s動作遊戲～蟲蟲危機、Disney' s活動樂園～蟲蟲危機、Disney' s創意印刷工作室～蟲蟲危機。

『Disney' s蟲蟲危機動作遊戲』是以高速、挑戰性的電腦遊戲為主，其主要內容是將蟲蟲危機中的人物搬出螢幕外來探索動畫中的電影世界，在這個視野震撼的3D歷險中，遊戲者必須經由收集種子及莓子來增強能力並儲存重火來打擊邪惡的蚱蜢拯救部落，準備好挑戰的人將面臨15個來自電影片段不同等級的考驗喔！



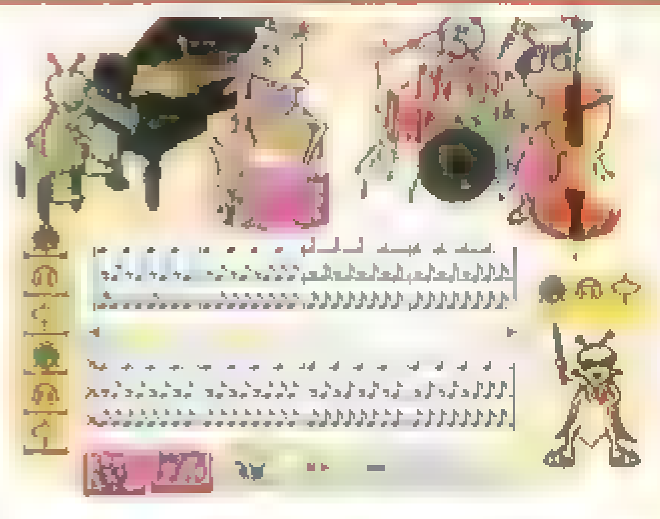


『Disney' s活動樂園～蟲蟲危機』，顧名思義就是透過蟲蟲的視野來一探Disney蟲蟲危機的世界，玩家需要尋找六個建立蟲蟲驅除器的物件，即可幫助殖民島上的英雄～飛力並免於蚱蜢們的迫害，透過光碟可以探索六個生動、特殊的世界，此外，還可以列印出來蟲蟲危機大富翁遊戲及寶寶的蟲蟲，還可使用『虛擬蟲蟲照相機』來儲存圖片和創造一本自己喜愛的蟲蟲相片寫真集…等。

加入飛力與他的蟲蟲朋友吧！『Disney' s創意印刷工作室～蟲蟲危機』，讓你家的列表機轉變成創意的印刷工作室，為每個人提供歡樂。來自於蟲蟲危機中超過130個的圖像，可以運用自己設計月曆、信封、卡片、貼紙及輸入中文字詞…等

弘國際TEL

台灣的冬天，被螞蟻啃食了?!



今年冬天，一點兒也不會冷清清！繼夢工廠「螞蟻雄兵」大飽觀眾的眼福之後，迪士尼年度大片「蟲蟲危機」未演先轟動，炒翻整個寒假市場！看到「洋螞蟻」紅得理直氣壯，講求自由平等的「土產螞蟻」當然也得揚眉吐氣一番！由捷友資訊自製的音樂教學光碟「Hello莫札特」在各方的期待下，也已於一月底加入如火如荼的「螞蟻大戰」。

「Hello莫札特」可以讓擁有音樂底子的小朋友找到知音，愛唱歌的他過足天王的癮，如果她對音樂一竅不通，可別埋沒她音樂家的天份，經過「莫札特」的琢磨，一定可以樸石變琢玉。



在音樂課程方面，可分為「節奏訓練」、「爵士樂團」、「各式樂派」、「音感訓練」、「交響樂團」等，這些課程透過可愛的莫札特，似乎都變得生動活潑了！在「Hello莫札特」裡有列印、儲存、錄音、播放等功能，小朋友可以發揮創作能力，並且儲存起來和父母、同學、朋友一起分享。

在娛樂方面有「音樂卡片」、「創意作品」、「卡拉OK」、「嘉年華會」等單元，小朋友可以在此發表他的作品、陪莫札特玩遊戲或者「e mail」得意之作，轟炸別人的耳朵。

根據可靠消息透露，「Hello莫札特」除了光碟片外，另有贈品「麥克風」、「耳機」「精美說明書」、「音樂CD一片」、「卡拉OK光碟一片」。

姑且不論「莫札特」這隻愛搞怪的螞蟻令人好奇外，它的「附加產品」也讓人怦然心動！「土產螞蟻」力爭上游的決心，果然不容忽視！

訊TEL：（02）2651-3568


象棋，一個輕鬆的頭腦體操，一個嚴肅的智力考驗。
兒童象棋
從古到今，人類發明了無數的益智遊戲，用來鍛鍊腦力，調劑身心，可說是寓教於樂。在老祖宗傳下來的
益智遊戲之中，象棋大概是最普遍的一種，到今天已經深入社會的各個階層，而且影響深遠。
遊戲類型/益智
設計公司/晟業資訊
發行公司/未定
使用平台/WIN95
發行時間/ 月
「兒童象棋」的故事，一開始是由一位神仙帶領著玩家進入各個關卡，該神仙會陪伴在玩家身旁，隨時為玩家指點迷津，該套軟體包含了許多遊戲，來讓玩家愛上象棋

換種心情學象棋

象棋可以是一個輕鬆的頭腦體操，也可以是一個嚴肅的智力考驗，曾有報導指出，這種腦力運動不論是對小孩或是老年人皆有啟發智慧避免退化的功效。若能從小就培養出對象棋的興趣，小則消愁解悶增加生活樂趣，大則綜觀全局深思熟慮，運用到生活的各個層面，因此，終其一生將受益無窮。



從遊戲中愛上象棋

「相撲」遊戲，是利用人形化的象棋棋子讓玩家與電腦比劃，從中瞭解棋子的大小及價值。



「射擊」遊戲，巧妙的運用不同的棋子炮台，來射擊對方的棋子果實，藉此亦可讓玩家更認識正確的吃子及快速的反應。

「對對胡」的目的是在訓練玩家對棋盤、棋子的位置記憶。



「殘局」遊戲，將會有許多不同的棋型變化，玩家必須透過各個兵種的聯合作戰方式，才能過關斬將，玩家從中必能體會並學得許多攻殺的要領。



「全盤對弈」遊戲，讓玩家隨時可以找得到對手下盤棋。



「步步驚魂」遊戲中，玩家必須走出各種棋子在不同位置上的正確走法，這樣可以徹底瞭解每個棋子的移動方式及特色。

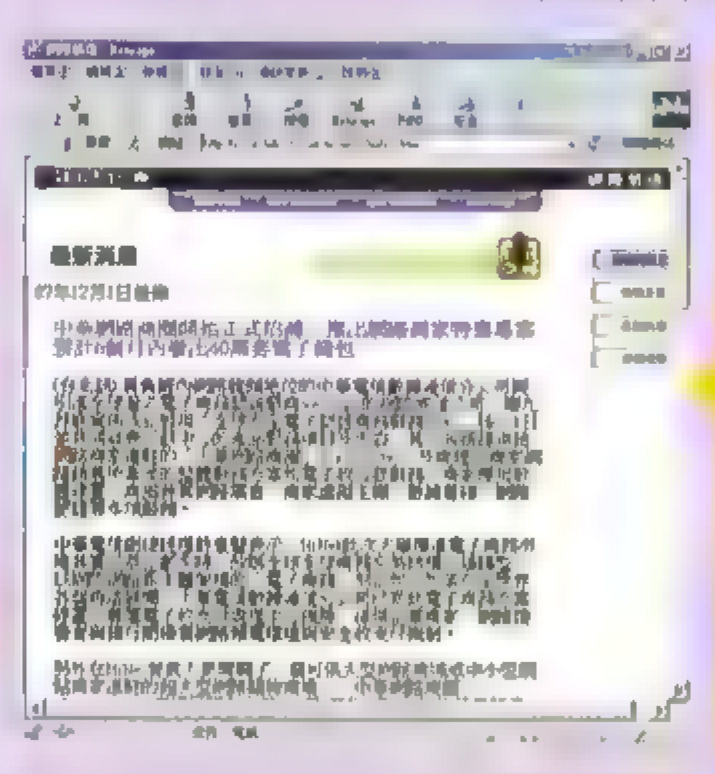
在棋弈的市場中，晟業是老字號且成績斐然的研發公司。從國內最早的「棋侶」空中棋社，到去年榮獲教育部頒發金學獎的「象棋武林帖」，「棋侶」系列產品是喜好棋弈類玩家們的最愛。然而綜觀現今市售的象棋遊戲軟體，其消費人口偏重於青少年至中老年人，至今尚無一套專門針對兒童設計的象棋遊戲。

有絕大部份的玩家反應，他們都是「棋侶」象棋人工智慧的手下敗將，此外，因他們都是象棋的愛好者，所以也極希望找到一套適合他們自己小孩使用的象棋軟體，而該套軟體最好是從最基礎的棋盤、棋子、子力價值至基本攻殺的技巧，樣樣有系統的介紹，當然，也希望能打破傳統的填鴨式教學方式，從遊戲中自然地學會象棋的各種知識及技巧。因此，在廣大消費群衆的要求之下，晟業以其傲人的象棋專業知識與技術，特別爲兒童規劃製作一套「兒童象棋」遊戲軟體，在長時間的醞釀之下，終於即將與玩家見面了。這款軟體將讓玩家們透過淺顯、活潑的遊戲學習象棋，增長智慧。



/生蠔法蘭克

最近這幾個月來，電子商務的腳步在我們台灣愈走愈快了。由於密碼安全技術的不斷改進，所以各大銀行對於電子商務的排斥性也愈來愈低，而國內的廠商也在政府通力合作之下（官商合作？頗有味道），成立了幾個電子認證中心。



網際威信HiTrust是由政府以及中華電信聯手催生的國內最早的電子認證中心，提供有SET以及SSL認證的服務，但是只收少數一、二家銀行的信用卡

事實上，對我們消費者而言，電子商務所提供的安全性可說比傳統信用卡交易還要安全了！比如SSL加上認證中心所提供的認證功能，就可以防止您的卡號或電子錢包密碼在網路上被人聽到。而IBM提供的SET規格更包括了商家和銀行請款手續上的安全性問題。

就技術上而言，有請款的商家絕對抵賴不了的，當然，有刷卡的人也抵不了的！比起動不動就會被偷的現金交易，和老是被盜刷的傳統信用卡交易，實在是好得太多了！然而就筆者的經驗看來，電子商務目前對於許多的商家而言仍然是一個可怕的投資，每年除了年費和第一次十數萬的設定費之外，每筆交易還要抽成，參加信用卡集團當然要再抽成；更別說商家內部還得再裝設線交易系統（包括網路設備和電腦設備），所以除了大企業外，筆者認為會做這種投資的人並不算多。當然，對於網路族而言，如果能直接在線上訂購並下載軟體也是個不錯的主意！如果您已經參加了和信或東森集團的Cable Modem，相信對於網內互傳的速度應該都頗為滿意才是！以Cable Modem目前試用戶動輒每秒一百多K的速度而言，要線上下載遊戲軟體並不是什麼難事！不知道咱們國內的遊戲公司什麼時候會想到這一點？

另外，近來不斷有廠商提出『網元』的概念，其實也就是您在ISP所購買的上網點數，也可以做為購買其它物品之用，比如其它網路上的加值服務，或者特定網路加盟店的商品，想必這應該會是未來的一大趨勢，您在ISP所購買的撥接點數並非只能拿來上網，而是像儲值卡一樣可購買任何商品，ISP收錢收得高興，使用者花得也方便。

另外最近在網路上最讓人注意的一個新話題是：自由的代價？這麼翻好像不太對勁…，應該說免費的代價吧！（http://www.zdnet.com/pcmag/news/trends/t990217b.html）法蘭克得老王賣瓜一下，因為法蘭克在PC Magazine更早之前就已經在談論這個話題了！不過所謂他山之石可以攻錯，我們就來看看國外的情況好了！



在這篇報導中引用了來自歐洲的資料指出，在英國免費的ISP已經撐不下去了，因為連線品質過差，使用者流失得非常快。而PC Magazine則提出了另一套理論解釋來解釋這個問題，著眼點在於所謂的"經濟規模"，當內需市場夠大時，ISP才有可能依附在某一個大廠商或大企業下提供良好的連線品質！而Nick Gibson則認為是因為英國每一家ISP都會從BT（國家電話公司，簡而言之便是我們的中華電信）拿到連線分紅費（因為英國的電話費也很土匪，不但以分計費，價格還不低），所以才讓免費ISP有機會可以起跑，然而免費ISP提供的服務卻有相當多的層級，如果只是免費的個人網頁當然是相當容易提供，但是如果

是整套的撥接服務就相當難說了！法蘭克認為，往後無論是個人網頁或撥接，其實都有可能成為某些大企業做為客戶服務之用的附屬品，只是看規模的大小不同而有不同的品質而已！相信在一二年內，各位應該就有機會享用到這類型的服務了！至於英國失敗的例子是否會在美國重演？就讓美國人去擔心吧！至少台灣這裡仍然是有發展的希望的。

這個月法蘭克可以說是前所未有地忙，除了要忙過年外，什麼事都擠在這個月來，尤其是柏德之門這遊戲在美發行後，法蘭克立刻空運了一套回家練功，一練就是不眠不休一個星期。由於辦公室網路太快，所以連線玩柏德之門就很方便順暢了。筆者不得不強調，連線打起來真的比較有趣！以往RPG總是讓玩家們像木偶一樣地坐在電腦前，自己沉溺在無邊的幻境中，這次總算可以把好朋友們一起拖下水了！而且法蘭克也見識到了美國網路發達的證據…。網路上有關於柏德之門的討論、密技和程式，簡直像雨後春筍一般在網站上不斷冒出來！所以法蘭克乾脆一不做二不休，把這些密技站台都給報出來好了！柏德之門算是個很不錯的遊戲，如果它的無謂戰鬥不要這麼多的話…！所以如果您都懂得劇情，但是卻老是被某個很機車的場景卡住的話，這些站台上的討論一定是您的救星哦！

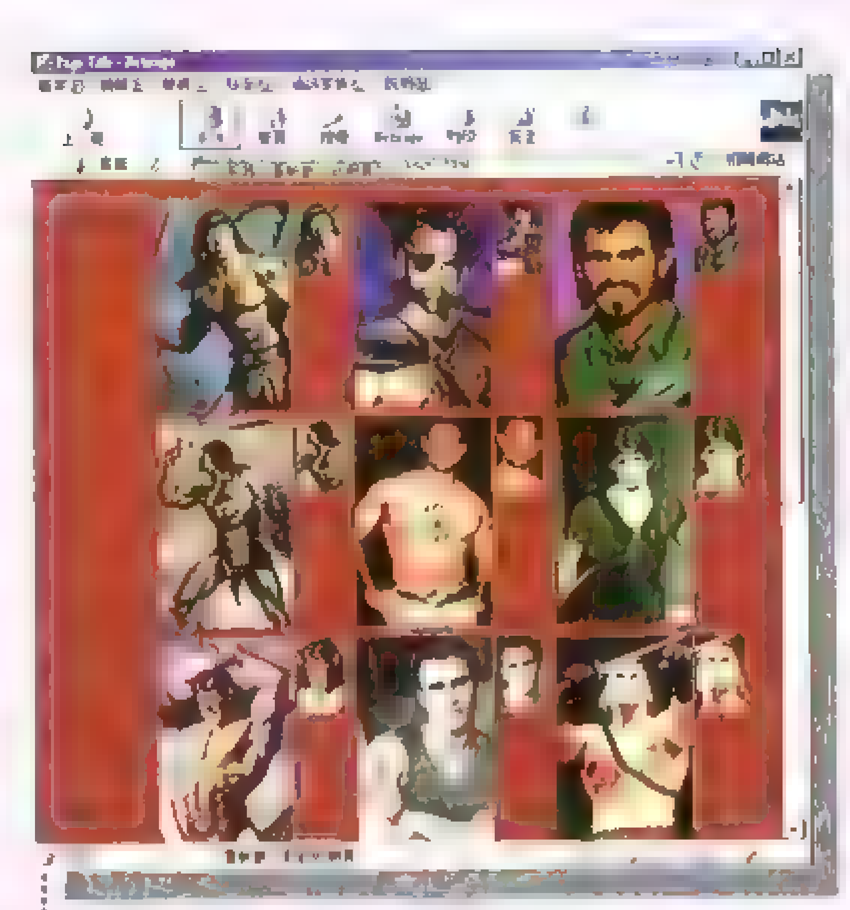
正宗官方大站



這個站台就是interplay公司有關於柏德之門的部分，在這裡我們要找的最有價值的東西當然就是更新版式啦！大家都知道有程式就有BUG，有BUG就有PATCH，在這個站台的General Store中就有InterPlay提供的更新程式！如果您玩連線遊戲常常當掉，或者是常莫名其妙地被踢出遊戲，快來下載更新程式吧！

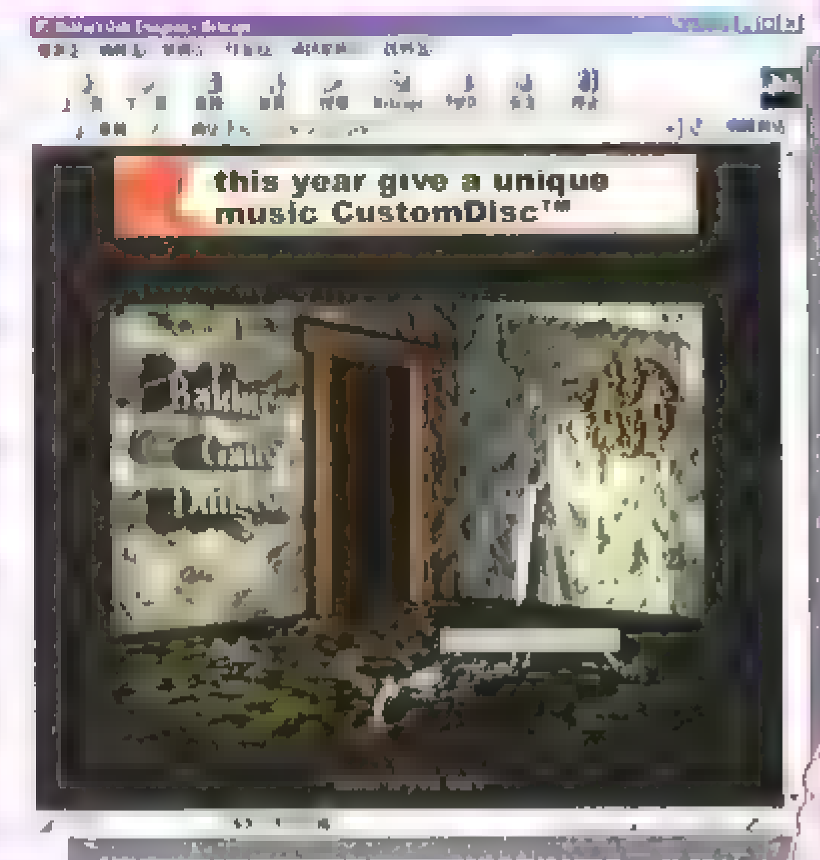
教您如何把遊戲個人化的站台

這個站台是專門教您如何把遊戲個人化的，但是沒有教您一些做弊的密技。上面目前有二大類的內容：一、人物照片，其實柏德之門的人物是可以換個人照的，所以這個站台提供了很多的照片，



只要照它的說明，把照片下載後放到指定的目錄（遊戲目錄下的protrait目錄中）就可以使用這些照片囉！另外第二類是聲音檔的更換，在這個站台提供了很多新的聲音檔，您當然也可以錄製您自己的聲音檔來更換囉！

想自己完成Game的人看的站台

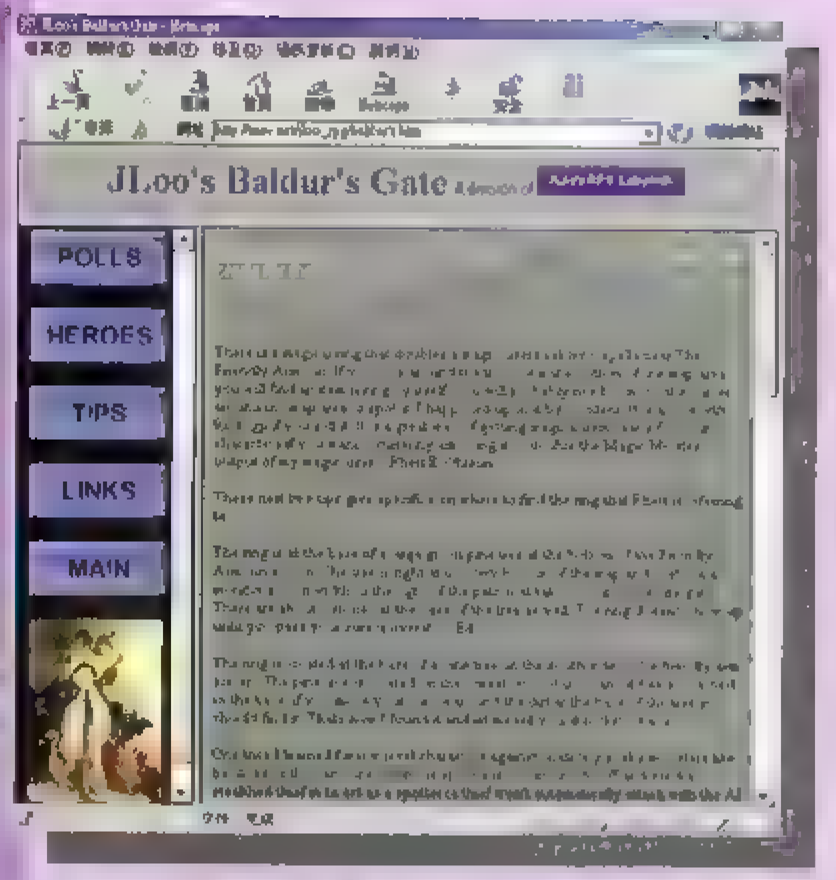


這個站台上有許多柏德之門的說明，包括了NPC的簡介，怪物介紹，過關提示等等，不過它並沒有太多密技，也沒有很完整的攻略，很適合想自己完成遊戲但是又遇到難題的玩家過來看看。

很多程式的站台

本站台除了有一些提示和過關技巧外，也放了很多有用的小程式可以幫您修改遊戲參數和進行個人化的工作，在這個站台和InterPlay的站台上都可以找到哦！只要在Download選項上按一下即可進入下載畫面！

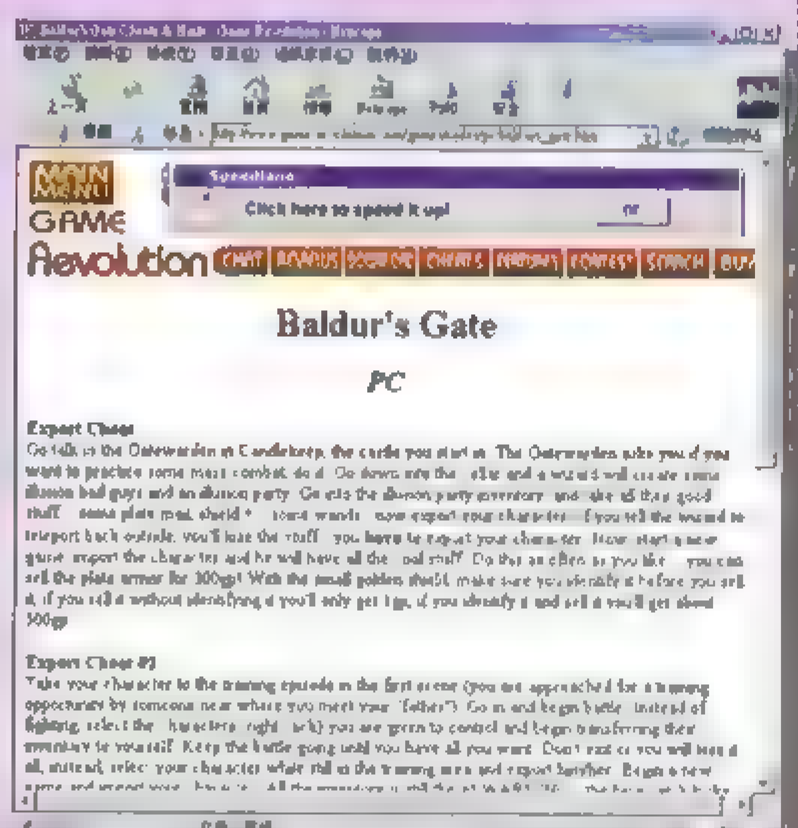
許多小密訣的站台



這個站台同樣的提供了許多的提示，以及好用的東西要去那裡找的消息，只要在TIPS選項按一下即可看到密密九人類的提示哦！本站台也提供了一個討論的園地，較煩人的是這站台的字很多…，英文不好的人還是看法蘭克的攻略可能快點

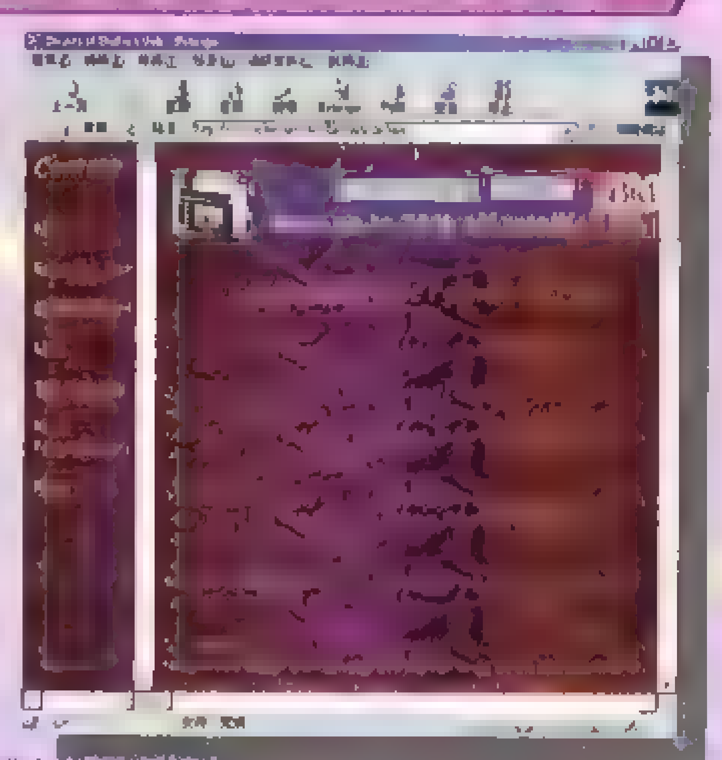
火爆級密技站台

http://www.game-revolution.com/games



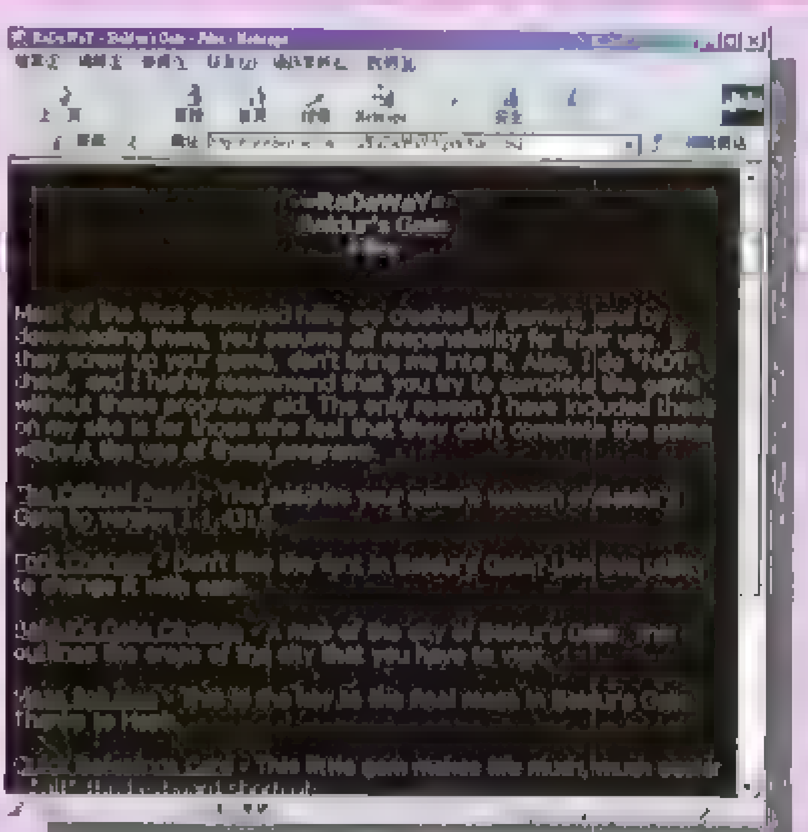
這個站台就提供了不少比較少見的密技嘍！包括教您如何使用EXPORT功能達到賺錢的目的，使用同樣的原理您也可以創造出物品複製術！本站台上也教您如何使用遊戲內附的做弊功能，在彈盡援絕時很好用哦！

找魔法的提示



如果您和法蘭克一樣是法師的愛好者，您在這個站台就可以知道有很多魔法是不傳之秘的！不用力找找是不可能找到的！所以本站的Magic Found選項中就列出了站長所知道的所有魔法以及發現地！不錯吧！

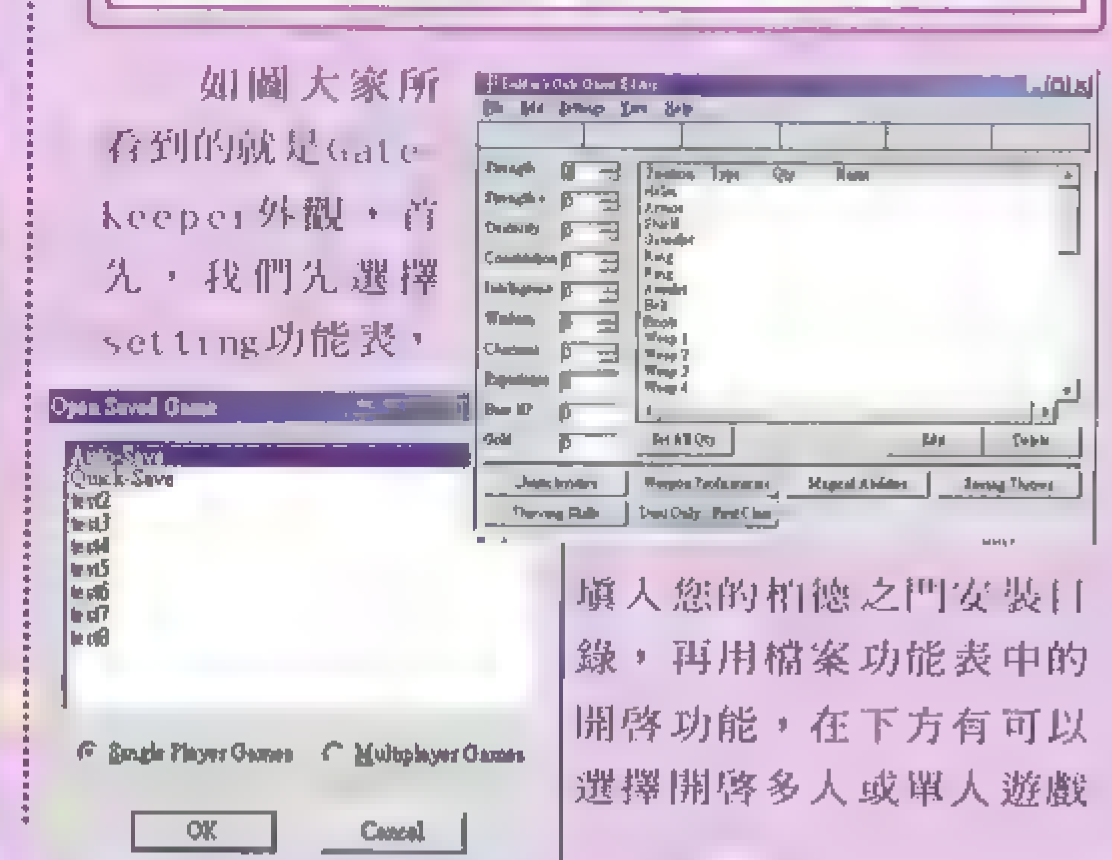
超禁斷秘技站台



本站台是超級禁斷的站台，因為上頭除了各種火辣辣的秘技之外，還有個叫做Gate Keeper的程式！這個程式可以修改您的遊戲進度檔，讓您想用什麼裝備就用什麼裝備！想有多少魔法就有多少魔法！不過可別高興得太早！AD&D系列的RPG在魔法，裝備及個人屬性上是有許多限制的！要是一旦超過了這些限制或違反了遊戲規則，那麼您的進度檔可能會就此完蛋哦！最常犯下的錯誤就是使用者去亂改Innate Magic Ability，以及在魔法能力中亂填一堆您的法師根本不可能使用的魔法！另外，個人屬性也不能超過 25 點，每一級所能記的法術不能超過12項等等，只要您熟悉遊戲的規則就可以放心修改了！如果您不熟悉的話，還是改改手上拿的物品比較安全！Gatekeeper的使用法相當簡單，執行它之後，就選擇setting選項，然後填入您的遊戲安裝路徑，再用File選單打開您想修改的進度檔即可！

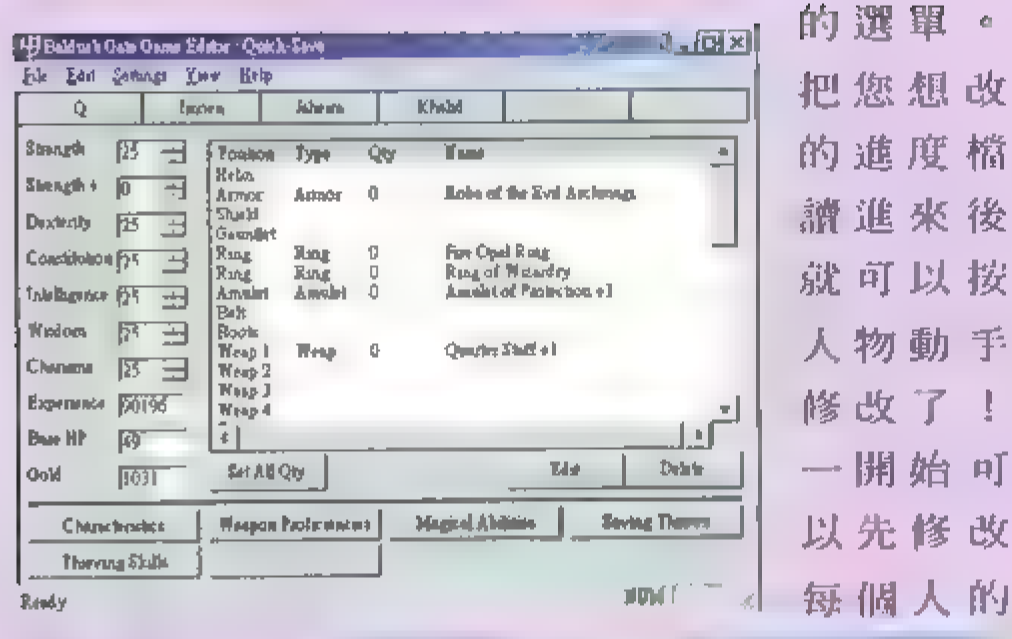
GateKeeeper使用法：

如圖大家所看到的就是Gatekeeper外觀，首先，我們先選擇setting功能表，

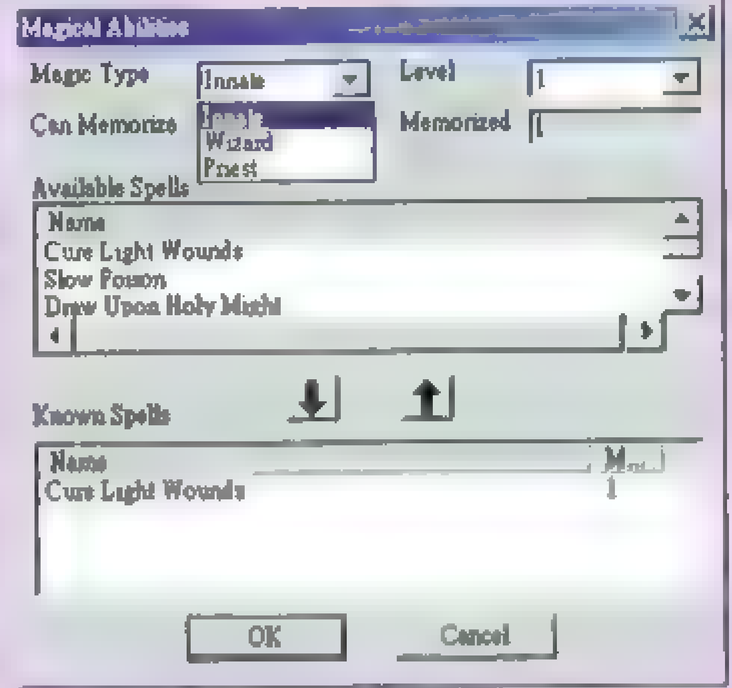


填入您的柏德之門安裝目錄，再用檔案功能表中的開啟功能，在下方有可以選擇開啟多人或單人遊戲

網路夜未眠



的選單。把您想改的進度檔讀進來後就可以按人物動手修改了！一開始可以先修改每個人的基本屬性，不要超過25，戰士的力量加強不要超過100，接下來，就可以動手改身上的配備了！身上不同的部位能夠帶的配備也不同，而按職業或個性的不同，也有不同的武器選擇可用，如果您想讓法師拿劍，那麼進了遊戲您就知道沒用了！改完武器配備後，Inv開頭的欄位就是您身上可放東西的空位，各種道具，藥水等等可別忘了多帶一些！



改完了裝備接著就要改法師的法術了！在法師的名字上按一下再點選Magic Ability，有三個選項，第一個是Innate，改了通常會有大麻煩，最好跳過！第二個是巫師，如果您的人物職業是巫師，就選擇這個選項把要用的法數按等級慢慢點選。如果您的人物業是牧師，就選擇牧師的法術，千萬不要二者全部都選，會出問題的！另外，Can Memorize的數量不要超過12，下方Memorized的總數同樣不能超過Can Memorize的數量，不然這個進度檔可能會掛壞，再也不能修改！從GateKeeper的列表中可以發現…遊戲中並沒有第六級以上的法術…，純粹是吊人胃口用的！而改好法術之後，就要改Saving through能力，這裡的數值愈小代表防護力愈好，千萬不要改成特大值，您的角色會變得很脆弱的！

改好了之後不要急著離開，存檔到遊戲中，玩玩看有沒有出現什麼不正常的怪事，如果一切正常的話，就可以離開了！若是有任何的不正常（比如法術數量不對，跑出奇怪法術等等）就請回到Gatekeeper程式再改一改吧！

Qtalk及ICQ

說起網路電話，大家都知道是廉價電話的像徵，因為網路電話並不會像一般傳統電話一樣，保留好專用的通道和頻寬，而且網路電話大分都是經過壓縮處理的，所以效果雖然差了一點，但是價格絕對令人滿意！以往在網路中心設備品質不甚良好，所以在處理語音上面難免會因為網路擁塞，以及些微的資料時差問題，而產生爆音，斷音等現象，然而新一代的網路產品，都可以比較順暢地處理這種語音資料，比以往的老設備要好得許多。比如中華民國網際網路交換中心，HiNet的骨幹，SeedNet，仲琦，大眾，易迅等公司都已經有了這些新一代的技術可以處理語音問題。不過礙於國內法令的規定，以及收費上的問題，相關服務恐怕是沒有辦法普及到每一位使用者的身上來！由於H.323國際標準出爐，導致以往紛亂的Voice Over IP（也就是在TCPIP網際網路上傳送語音資料）有了一定的規範，所以市面上的新產品也多了起來，當然，目前還沒辦法當成傳統市話使用，不過相信再加以改良之後應該是大有可為的！對於一般使用者而言，相關的產品也非常多，比如我們網路夜未眠專欄在『清光緒十八年』就提過的IPhone（文編門：法蘭克，該吃藥了），IPhone是由網際網路語音技術大宗VocoTech公司所出品的程式，由於VocoTech在美國提供了下載端，所以您只要購買使用VocoTech公司技術的加盟公司的服務，就可以在上網後利用IPhone撥美國當地的電話了，很是方便。然而對於不想使用個方式來通長途電話的朋友而言，您仍然可以使用網際網路IP來定址連線，唯一的要求就是收發二方都要在網際網路上才行！然而IPhone其實並沒有把所謂『撮合』的功能做得很成功，也就是就算全世界都裝好IPhone了，大家還是沒什麼主意現在可以打電話給誰！如果可以套上好用的聊天程式就非常妙了！有鑑於此，QTalker公司特別出版了這一套專門為了ICQ使用者而設計的語音交談程式：QTalk，這套程式可以和ICQ配使用，從此利用ICQ談天時就不必再打很多字囉！

本程式有分98和NT版，在http://www.qtalker.com/qtdnload/qtins09.exe以及ftp://ftp.qtalker.com/qtins09.zip可以分別拿到98及NT版的QTalk。講到IPhone和CableModem，很多人都會想到法問題，法蘭克有幾個消息在本期的最後要告訴大家的！第一就是CableModem業者可以進行雙向傳輸了！而且也可進行固網（就是鋪線到各位家中，無論是數據專線或電話語音線路），而固網執照核發則不限制數量，只要有足夠的資金就可以了！看來覺得和信的Cable Modem太慢的人可以去試試東森的囉！



1999年漢堂精心鉅作・春季預定強勢發售

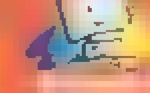
極真寫實的地圖場景，嘆為觀止
華麗流暢的動作特效，千變萬化
豐富多變的人物神情，感同身受、
出人意表的故事劇情，曲折激盪

上回解答

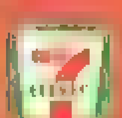
替身演員躲在圖J中黑暗處的柱子旁

你找到了嗎？答對的人可以獲得天地劫的桌曆及動畫展示片各一份。其實答案很簡單，但顯然有很多人把它想得很複雜唷！





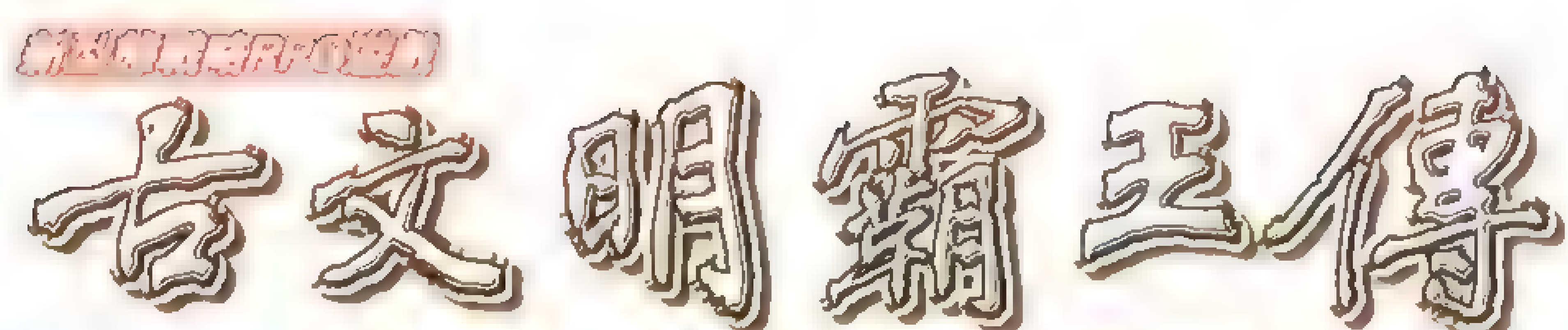





誰是英雄？
誰能榜上留名？
是素還真，魔魁，還是你？
霹靂世界從未出現過的奇幻地域
請您先探！
1
2
字訣一出，天地為之
陰謀者 欲動，
正非正，邪非邪，誰 真正的大魔頭？
科技股份有限公司
感謝來自大霹靂公司的鼎力協助與黃強華先生之經典原著，黃文擇先生之傳神口白


霹靂英雄榜
霹靂史上從未曝光過的超強武功
由您先睹！
智謀權術，誰人能敵素還真？
曠世狂霸，何人能比魔魁？
公開亮英雄榜上出現一位文武超絕的神秘人物
他讓素還真方寸大亂，讓魔魁寢食難安！
他會是武林中的大陰謀家或是新救世主？


霹靂英雄榜中榜 人氣票選大排行
你想和素還真一樣，操縱公開亭天下
第一榜上的人氣指數嗎？
親自進入遊戲之中，成為
遊戲主角的關鍵對話人物可不可能？
只要參加票選活動，您將成為遊戲史上第一位
進入遊戲中的玩家！您將永遠留名於遊戲之中。
票選活動辦法：
由於"人氣指數"在『霹靂英雄榜』遊戲中有極猛爆的影響，
此數值將造成劇情的大起大落，曲折莫測。
為了讓玩家們有完全的參與感，製作小組大膽將決定權交給所有曾聽過霹靂或深愛霹靂的玩家們！
請依下面所列出的十六位霹靂人物，將您心目中人氣最旺第一位人選及超級大爛人最後一位寫在明信片後面，並註明：人氣第一及超級爛人
（只能各寫一個，重複則選票作廢）
例如
人氣第一 — 素還真
超級爛人 — 非凡公子
我們將依您的來信選出人氣第一名及最後一名的人物，在遊戲剛開始時，依投票設定當時的人氣指數。
同時正確預估人氣第一名及最後一名者，有五名可進入遊戲之中，成為遊戲史上首位由玩家擔任的謎題關鍵人物。
有20名可以獲得年度最真實的霹靂系列遊戲『霹靂英雄榜』遊戲一套。
談無慾
非凡公子
玉天璣
傲笑紅塵
照世明燈
素還真
魔魁
嘯天海殤君
亂世狂刀
秦假仙
業途靈
劍君十二恨
葉小釵
青陽子
白雲驕霜
一頁書
請寄回：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 霹靂組 收
截止日期：5月31日（以郵戳為憑）
進駐霹靂 入主遊戲 天大地大 玩家最大

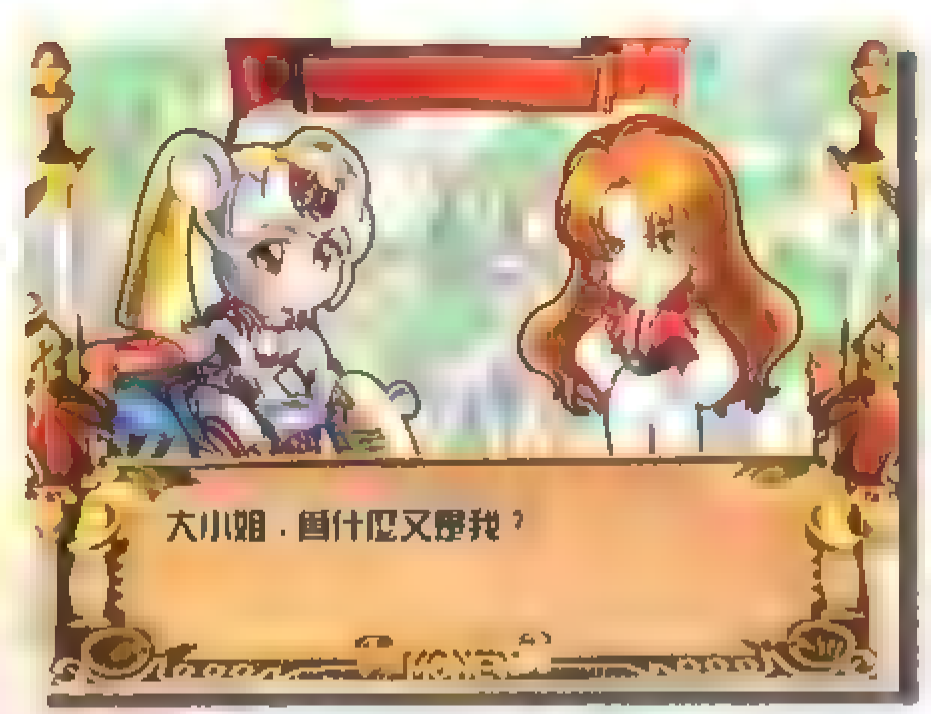

古文明霸王傳


1999年宇峻科技最新娛樂鉅獻
敬請期待

- 十一種不同職業，每個人的遊戲策略都不相同。
- 640*480*65536色高解析度精美圖像，人物可愛、造型精細。
- 同樣的事件發生在不同人物的身上時際遇大不相同。
- 可以自己替主角取名字、挑職業、選骰子，設定開放。
- 做壞事會被追緝，逮捕後先審判，陪審團的意見決定生死。
- 甜美語音完整呈現，嘻笑怒罵各不相同。
- 賺錢虧錢變化大，絕無冷場，隨時有翻身機會，永不倒閉。
- 每張地圖風格皆不同，帶您暢遊當地旅遊全世界。
- 規則簡單，變化複雜，遊戲好上手，變化性十足。
- 相同事件，工廠與研究所可以開發道具與卡片，先開發者有專利權。



高解析度精緻遊戲畫面



事件發生內容會因人而異

新鮮





宇峻科技於超時空系列後另一娛樂鉅作，不論玩法、畫面以及聲光，效果均是精心刻劃而成，保證讓您可與親朋好友同享和平共存或你死我亡的娛樂體驗，讓您開懷暢遊世界！



各種特定事件中將出現些不同個性的角色。




1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界智冠科技股份有限公司



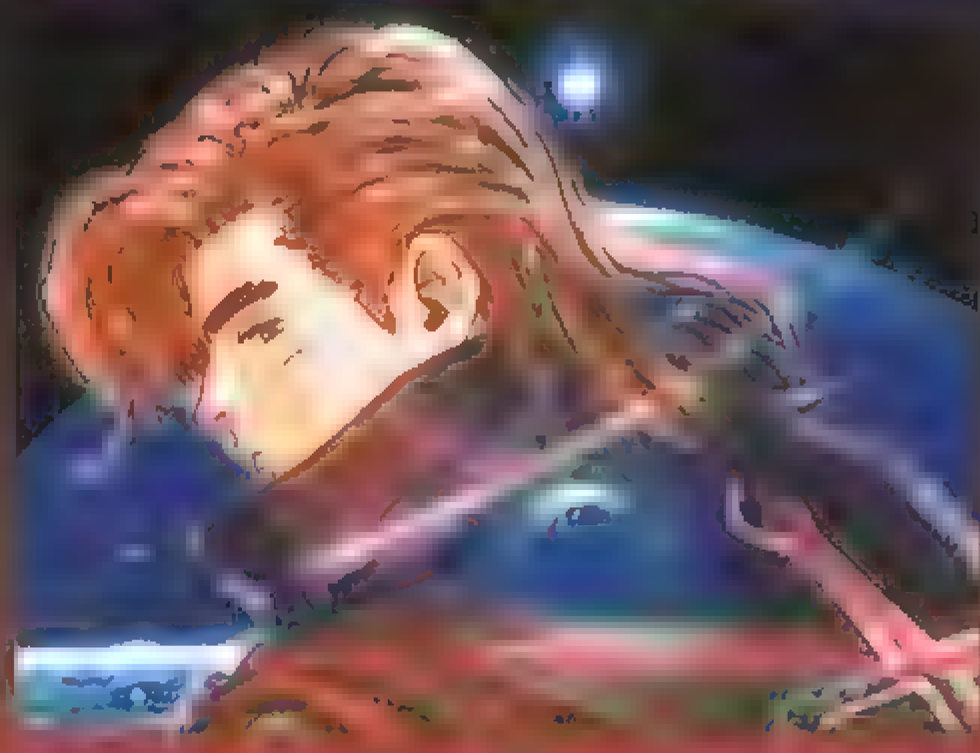


聖 劍 奇 兵

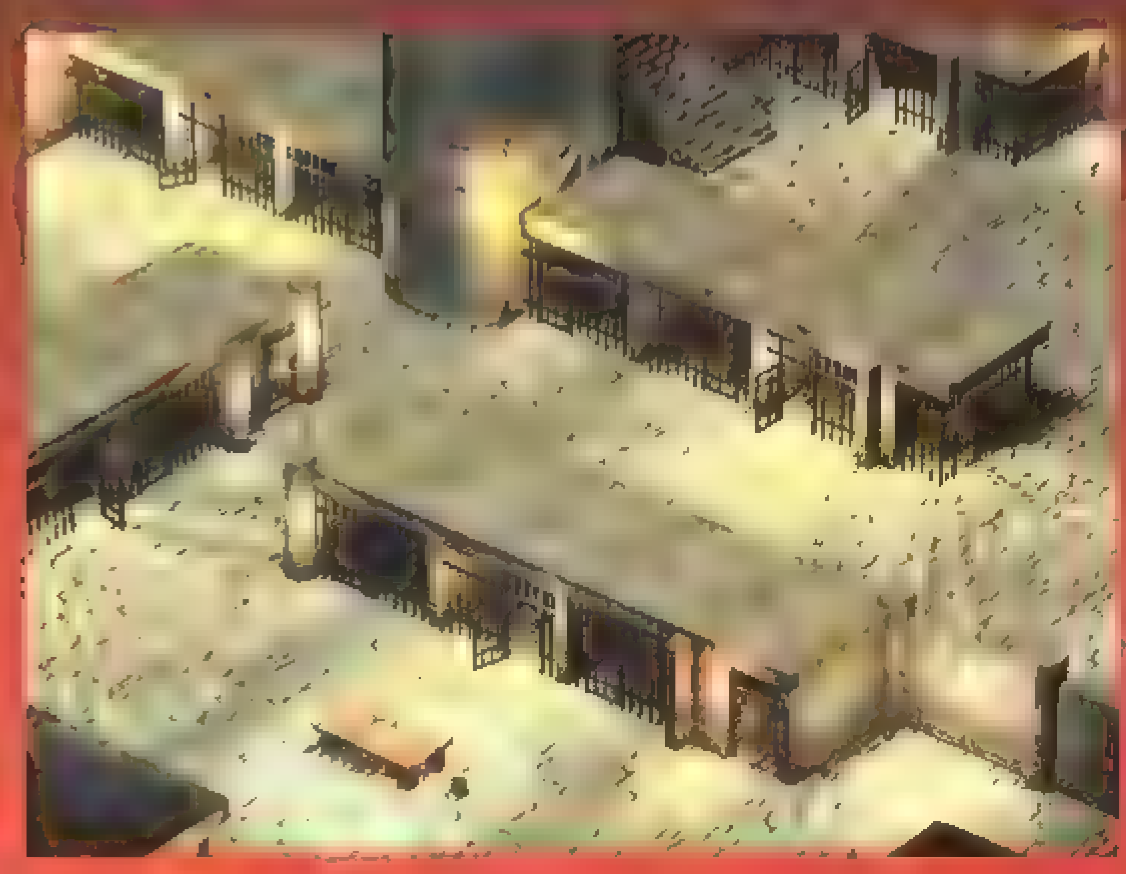
三個由三把神聖武器所引發出來的故事，集結成一套全新型態中文 RPG。













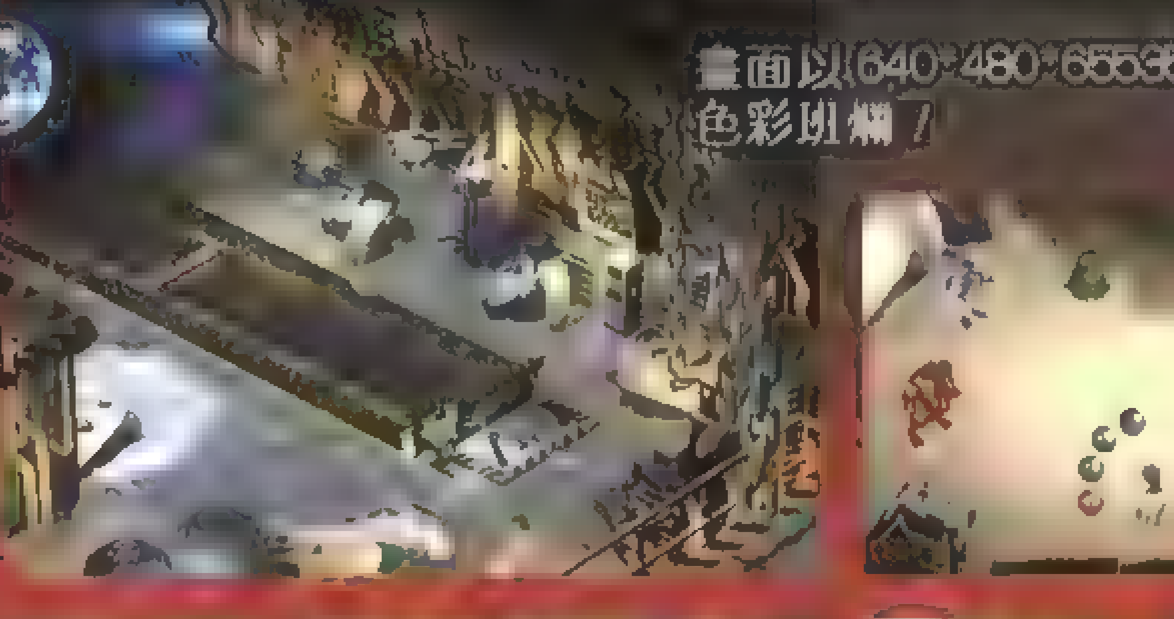


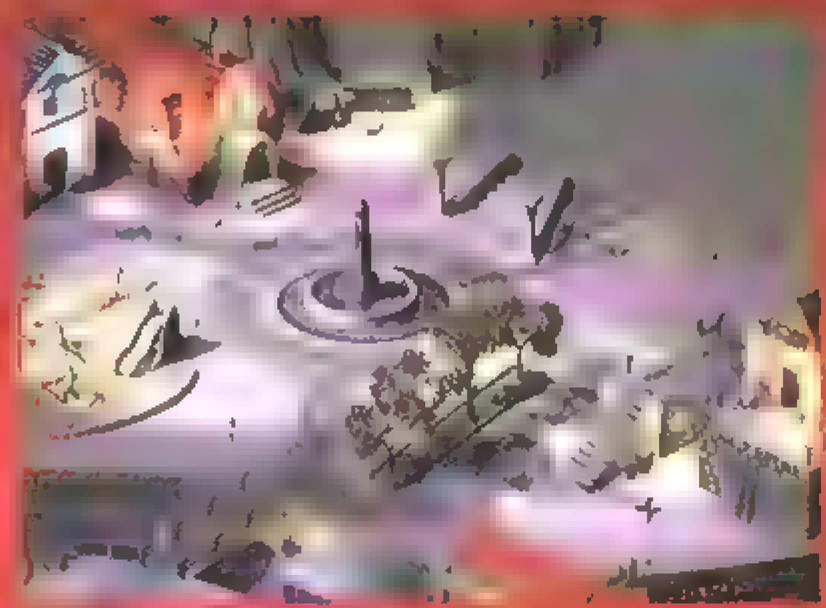
整個遊戲由三位不同主角以三個不同故事所組成，大大增強了耐玩度！

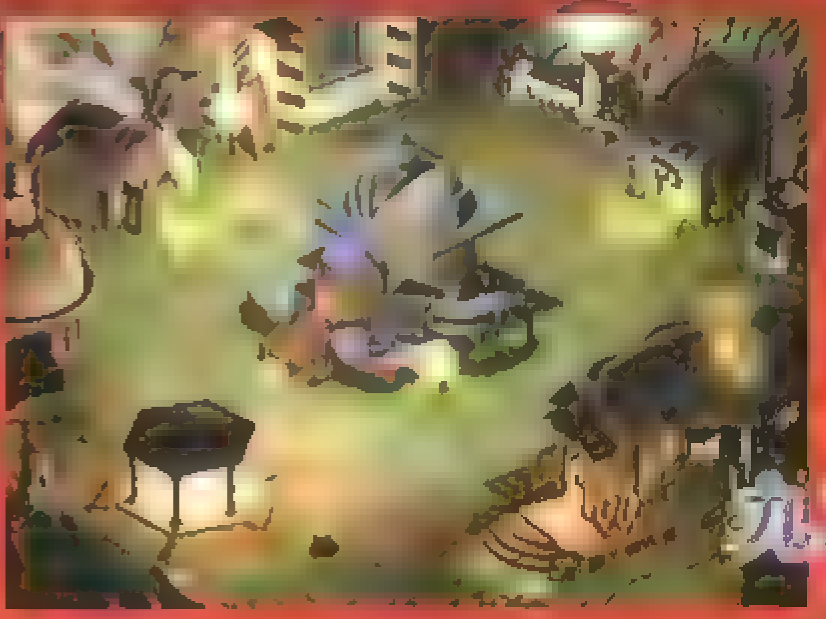
即時的作戰系統，遊戲的刺激感非一般的RPG所能比較！

二十多首悅耳的CD Sound Track遊戲音樂使玩家更容易陶醉在遊戲世界當中！

畫面以640*480*65536色高彩顯示，色彩斑斕！









http://www.acebrock.com


屠龍刀忽然重現江湖，
各大門派都陷入這場奪刀的腥風血雨中！
能與之爭鋒的倚天劍
是否能為浩劫中的武林帶來一線生機？
新
倚天屠龍即將重現

武林至尊　寶刀屠龍
號令天下　莫敢不從
倚天不出　誰與爭鋒

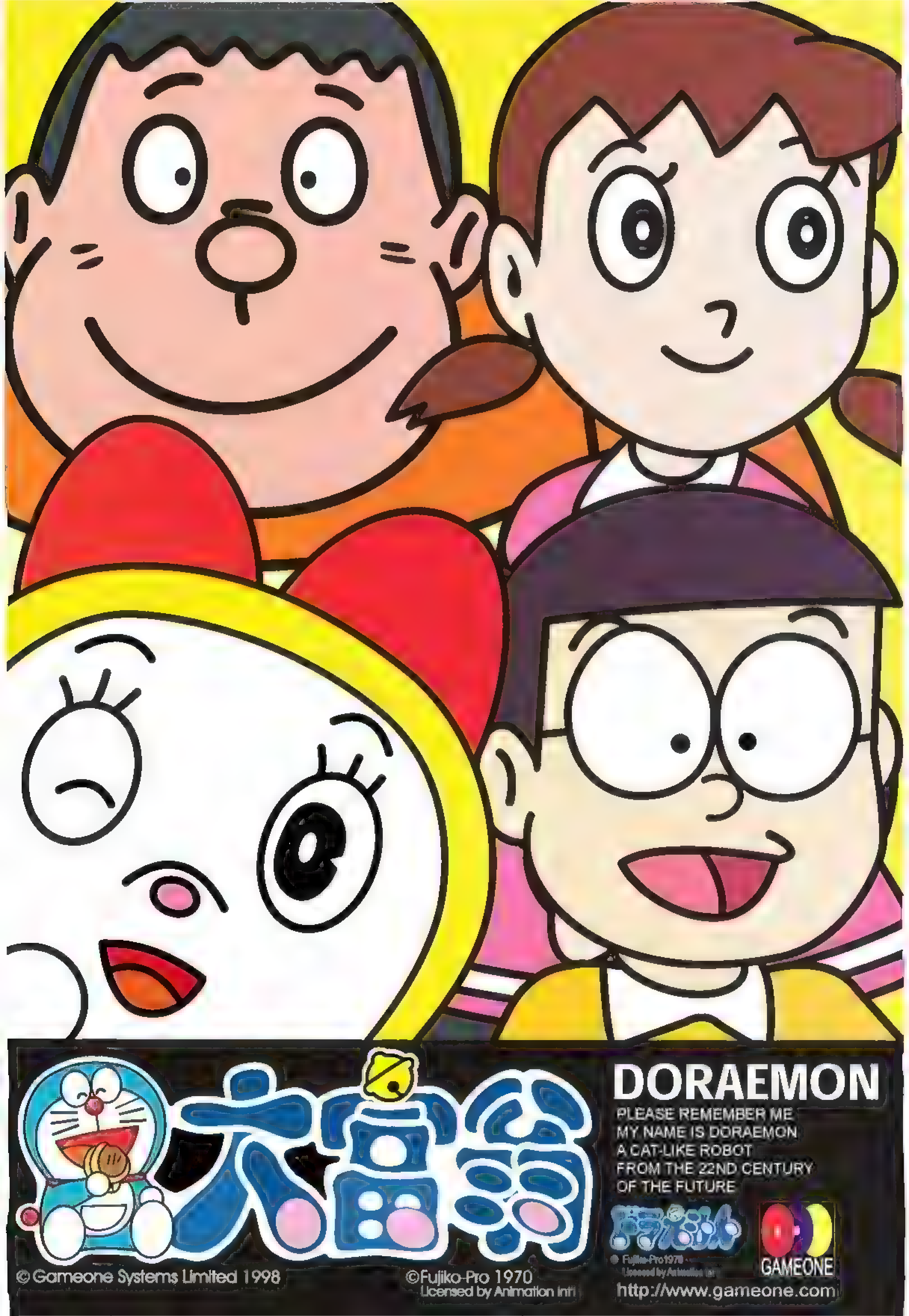
倚天屠龍記

The Heaven Sword & the Dragon Sabre II

金庸



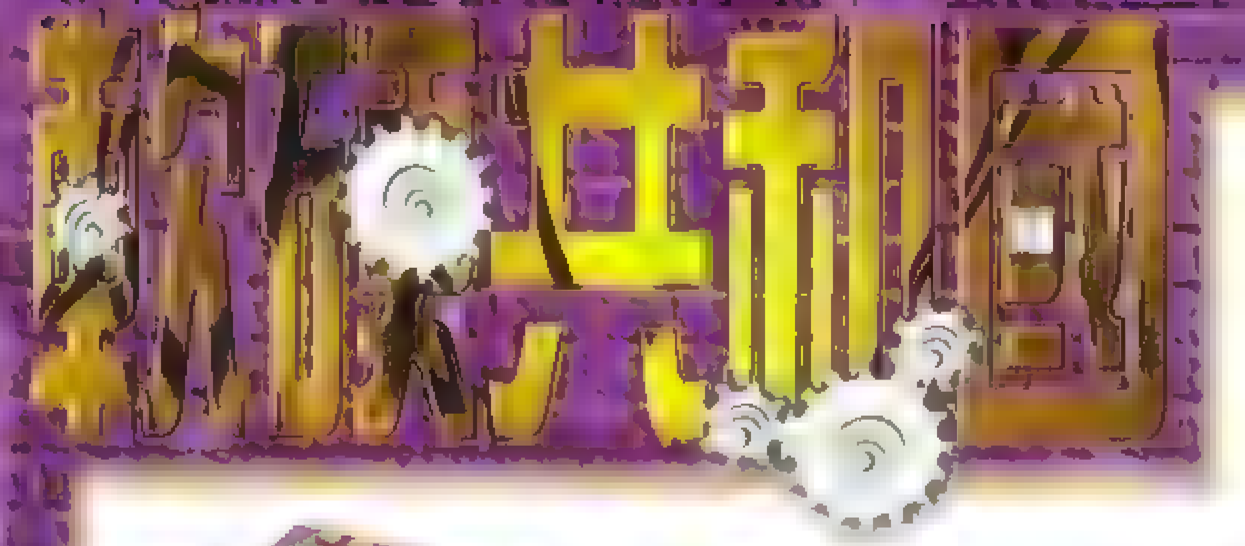
江湖・敬請期待！



大富翁
DORAEMON
PLEASE REMEMBER ME
MY NAME IS DORAEMON
A CAT-LIKE ROBOT
FROM THE 22ND CENTURY
OF THE FUTURE
GAMEONE
© Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
http://www.gameone.com



熟悉的漫畫人物
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
首創遊戲成績證書
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的
功課老做不完又膽小的
欺負人又愛打小報告的
五音不全偏又愛唱歌的
甜姐兒
乖寶寶
創造夢一般的大富翁冒險故事...
軟體世界
智冠科技股份有限公司



動作遊戲的好幫手：羅技鈕盾 WingMan Gamepad 測試報告

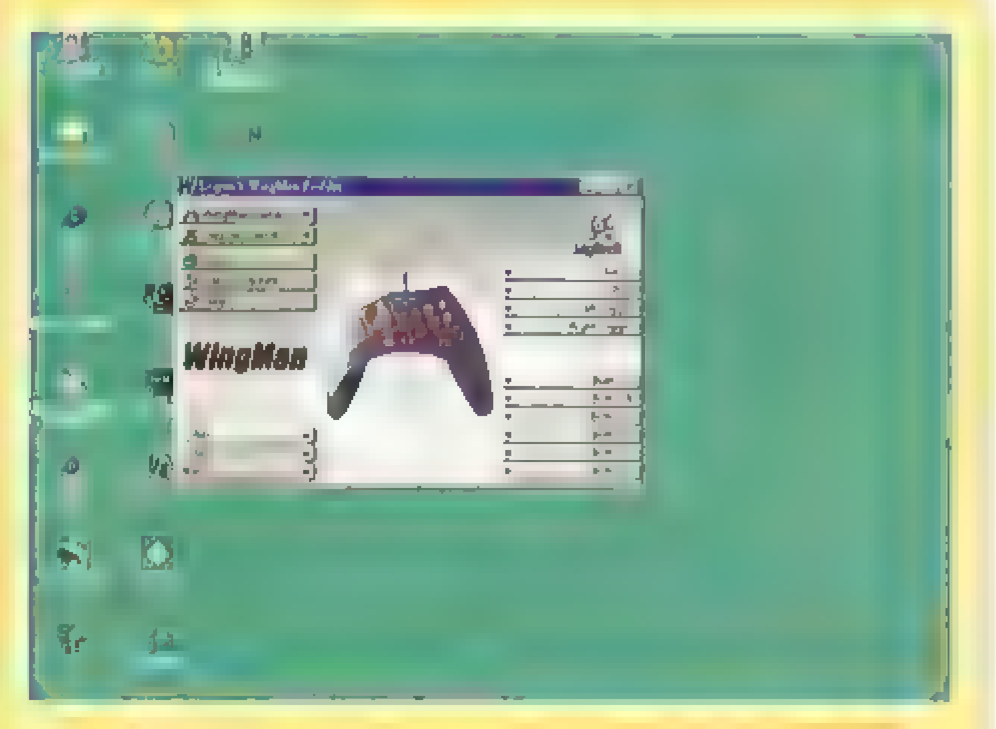


／Robot

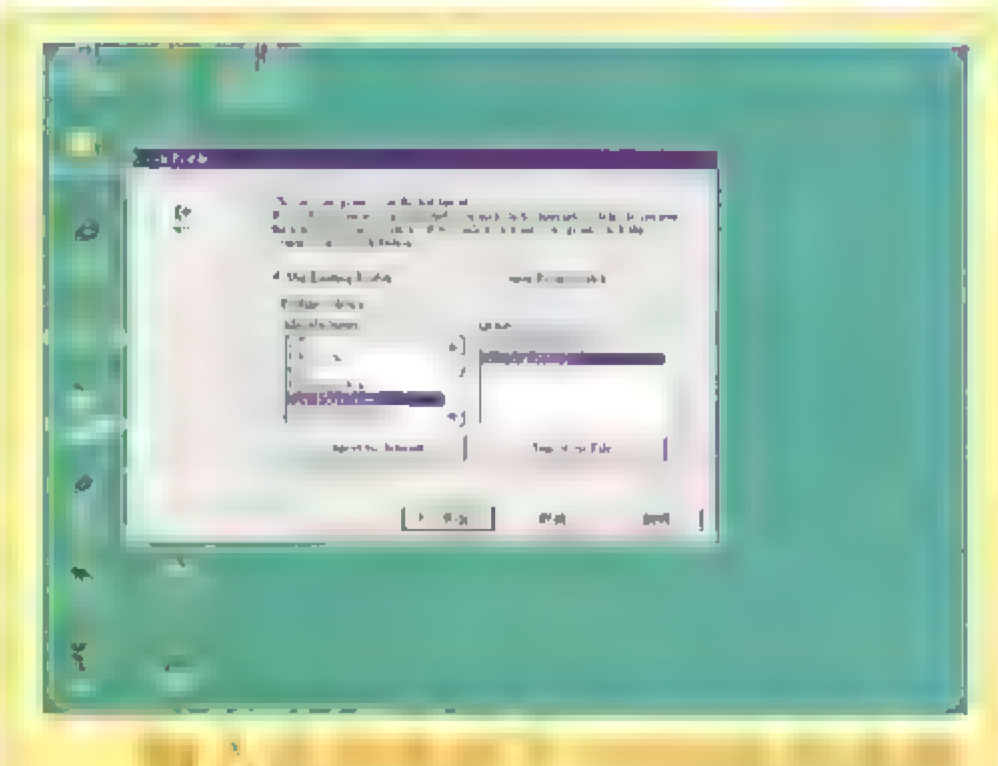
羅技鈕盾這支搖桿的外形像是Play Station與Nitendo Ultra 64搖桿的綜合體，手把較PS搖桿延長而具流線感，體積因較N64搖桿瘦小而略顯輕盈，但是顏色以黑紅兩色為主體，在視覺上增添了一種穩重的感覺。另外，手把內側有防滑設計，雙手緊握時並不覺吃力，在實際把玩操作時，還算是符合人體工學的要求。

與電腦連接的介面是使用傳統的15PIN遊戲埠（Game Port），筆者是把搖桿的連接線接到Sound Blaster Live！的Game Port上，由於上次筆者曾測試過同屬羅技WingMan搖桿系列的力迴饋大騎方向盤，硬碟中仍留上次安裝好的此一系列搖桿專用介面軟體．WingMan Profiler，因此，筆者在將搖桿接妥後，





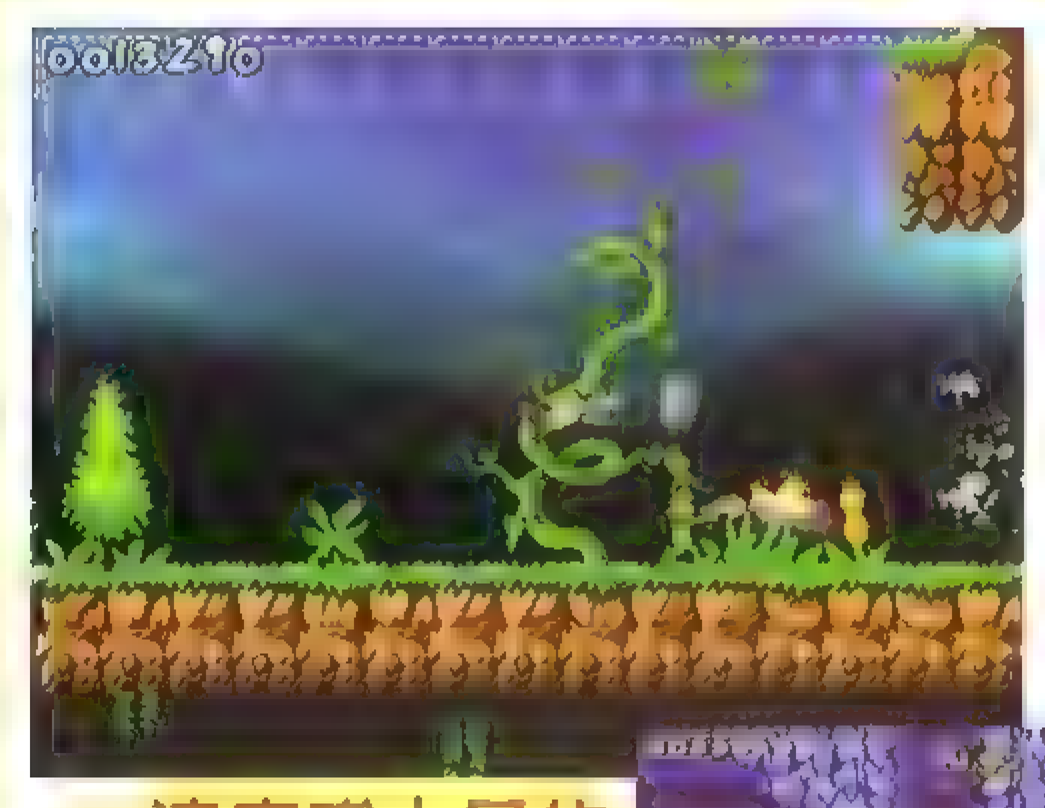
WingMan Profiler的主介面圖



重新開機點選Task Bar中常駐的WingMan Profiler，很順利的WingMan Profiler顯示鈕盾已經連接妥當，而且進入介面後，主選單畫面也正確地秀出了鈕盾的外形圖案，相關對應鍵與設定選單也已更新備妥，就等筆者拿出遊戲來試玩體驗一番了。

鈕盾搖桿套件中，除了WingMan Profiler光碟外，還付贈了一片Epic MegaGames出品的光速兔崽仔子2的遊戲光碟，但這片光碟並非完整版，而是與搖桿Bundle的特別版，內含兩個可玩的關卡，另有四個關卡是必需選購的，奇怪的是，光碟內還收錄了飛行模擬遊戲fly！與策略經營遊戲鐵路大亨的展示版，前者遊戲類型

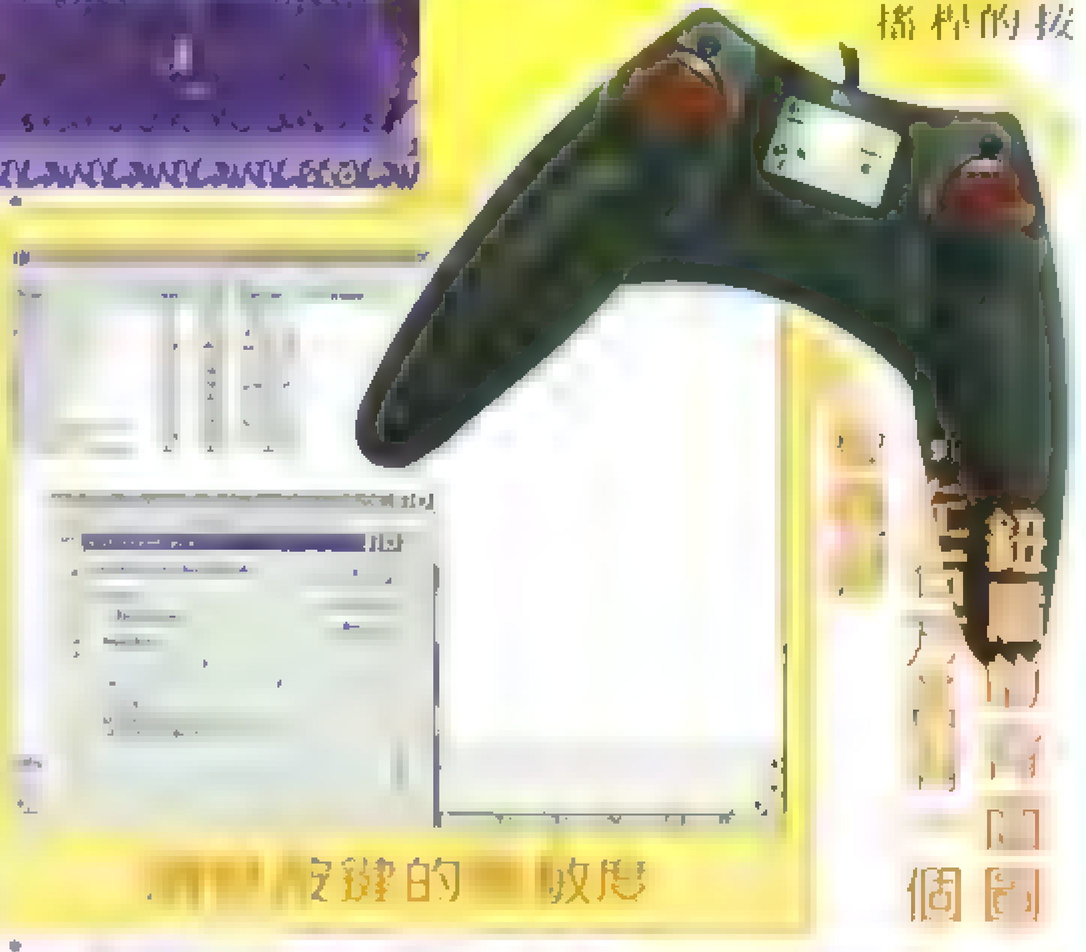




速度感十足的光速兔崽子2

屬性較吻合的是飛行模擬搖桿，後者眾所皆知的是根本不合適用搖桿來玩，所幸的是，這兩個展示版都是以AVI格式的檔案呈現，純粹看動畫，鍵盤滑鼠搖桿全都用不上，但也因為如此，整片光碟只有光速兔崽子2特別版可以玩了。

筆者在安裝好光速兔崽子2特別版後，先在WingMan Profiler中選取了光速兔崽子2的遊戲設定檔，回到主介面檢查了各按鍵的設定，果然已對應的各按鍵都自動設定好了，然後點選Lunch Game，WingMan Profiler也很順利的找到遊戲的安裝路徑，經過此一步驟後，下次每次進入Lunch Game選項，便能很快的點選光速兔崽子2選項直接進入遊戲了。由於光速兔崽子是PC Game中少數以畫面速度感而聞名的動作遊戲，因此搖桿在按鍵反應上的要求是愈靈敏愈好，整體來說，鈕盾在按鍵靈敏度的表現上相當不錯，美中不足的是，位於搖桿左方負責控制方向的D pad按鈕相當吃緊，操作起來相當費力，雖說D pad橫竪累月玩久常有變鬆的跡象，但鈕盾D pad的緊度對筆者來說，實在是太吃力了點。然而鈕盾除了定位為動作遊戲派搖桿外，還另有妙用之處。鈕盾，顧名思義，即為佈滿按鈕的遊戲之盾，這支搖桿上方除了控制方向的D Pad之外，還密佈了九個按鍵，下方還有分列左右兩個扳機鍵，加起來竟有十二個按鍵之多，有趣的是，除了左右兩個扳機鍵外，所有的按鍵都是可程式化的，也就是說，經由WingMan Profiler軟體，玩家可以將這些按鍵對應到成鍵盤按鍵。目前次世代遊樂器上機模擬器的發展可謂一日千里，模擬PS的Bleem與N64的UltraHLE模擬器都有相當另人滿意的模擬度，可惜的是，在搖桿的支援上不是不夠完整，不然就是視搖桿的品牌不同而有相容性的差異，玩家在用搖桿玩模擬器時，常因為有些按鍵模擬不完整，必須一會兒按搖桿，一會兒按鍵盤，玩到刺激之處往往手忙腳亂事倍功半，雖然幾乎所有的模擬器都有完整的鍵盤指令，但光用鍵盤玩還是很不對味，因此，若能把搖桿的按鍵模擬成鍵盤按鍵，就能解決大部份的問題了，而鈕盾有十個可程式化的按鍵，連D-Pad方向控制鍵也能分上下左右分別對應四個鍵盤按鍵，藉由WingMan Profiler軟體，這些對應鍵盤的設定能很輕鬆完成，筆者在試過鈕盾的按鍵對應到UltraHLE模擬器的鍵盤指令後，覺得在與模擬器的搭配上，鈕盾實在是一支很好用的搖桿。



…按鍵的…敏度

設定鈕盾按…鍵盤指令…

綜合來說，鈕盾是一支針對動作遊戲所設計的平價搖桿，按鍵的反應靈敏，握把也舒適易於掌控，爲數眾多的可程式化按鍵，使它的使用彈性大爲提高，加上WingMan Profiler整合介面，使得調整與設定的步驟簡化了許多，對喜愛動作遊戲或模擬器的玩家來說，它會是不可多得的好幫手。





／Robot

最近讀者若心血來潮到電腦門市shopping買遊戲，眼尖的人可能會發現有些遊戲的外盒上多了幾個以前沒看過的Mark，一是EAX，另一則是A3D（如圖），不知情的人，也許會認為EAX或A3D是那家新冒出來的遊戲廠商名稱。其實，這兩個Mark就如同大家所熟知的Win95/98 的Mark一樣在外盒若有標示就表示遊戲支援Win95/98，同理，若遊戲外盒上有EAX或A3D 的標籤圖示，就表示該遊戲支援EAX或A3D。而EAX或A3D 2.0是一種新的3D定位音效標準（或說是API），前者是由音效卡的知名大廠Creative所發表，後者則由研究3D音效處理而知名的Aureal所提出，雖然這兩個標準都是開放性的架構，但目前支援這兩個標準的音效卡，在市面上找得到的，前者有Creative新推出的Sound Blaster Live！後者則只有Diamond的Monster Sound MX300，因此，筆者雖然將標題定名為Sound Blaster Live！Vs Diamond Monster Sound MX300，但這篇文章既然出現在軟體世界雜誌上，當然主要是就兩塊音效卡在玩遊戲時的表現來比較一番，而回歸真正的主題，就不能比較EAX與A3D2.0這兩個3D音效標準對遊戲音效的影響了。

Optimized for use with:
DOLBY SURROUND
Environmental Audio™ by CREATIVE
EAX
A3D
INTERACTIVE 3D

在兩年前，大家也許會對Win95平台在遊戲上的表現感到疑慮，許多知名的遊戲製作公司，在玩慣了Dos平台後，對在Win95平台上製作遊戲感到不太習慣，雖然Microsoft推出了DirectX這個開發工具，但還是發生如ID Software棄DirectX而採用OpenGL的事件，一般的看法是認為DirectX不夠快且不夠好用，但兩年的時間倏然已逝，DirectX更新到了6.1版，功能漸趨完善不說，Microsoft重視遊戲廠商意見而修正DirectX的態度，加上Win95/98囊括了大部份的PC作業系統市場的現實，也使得目前幾乎所有的遊戲人都支援DirectX了，就連在轉換平台時技術更新較為緩慢的國內廠商，新推出的遊戲也都非支援DirectX不可了。

然而DirectX並非萬靈神丹，DirectX這個API提供給遊戲遊戲製作者的主要元件有如下列五項：

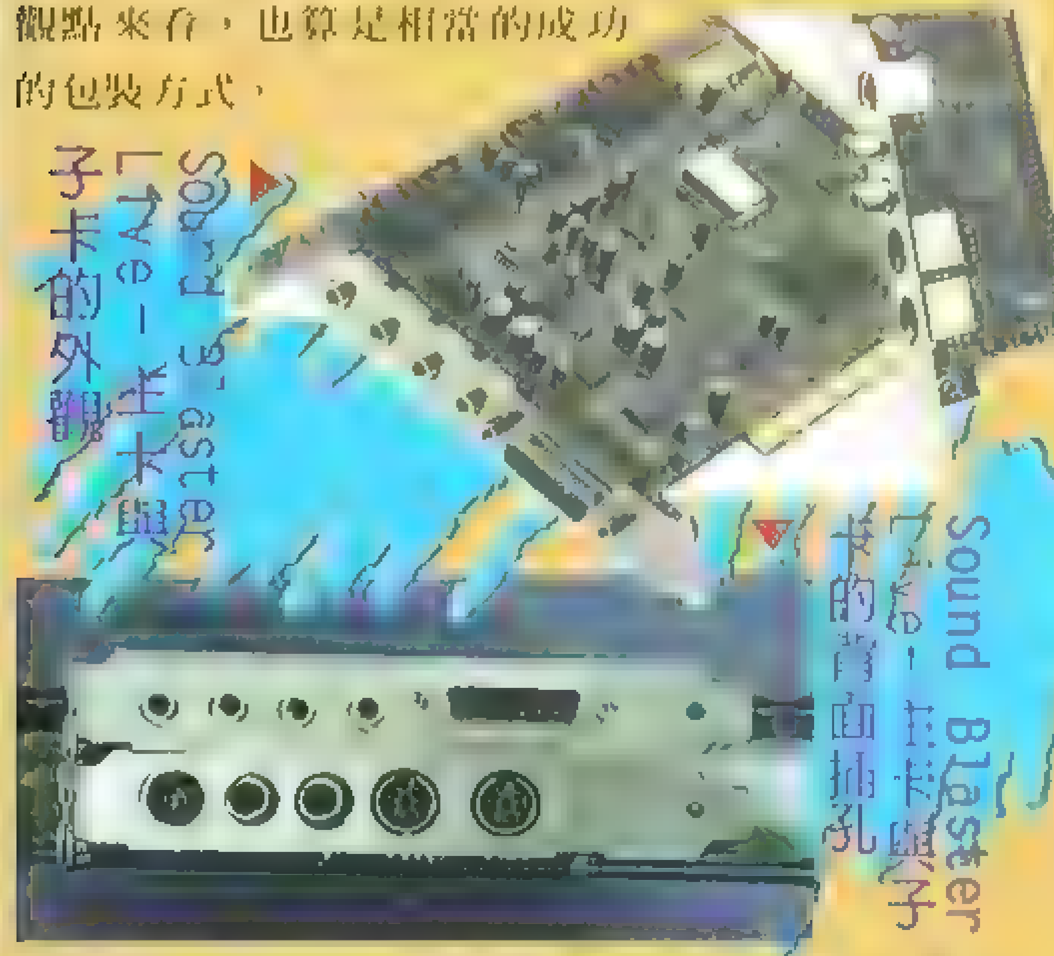
- DirectDraw：2D繪圖
- Direct3D：3D繪圖
- DirectSound：音效與3D音效
- DirectPlay：網路連線遊戲
- DirectInput：處理搖桿、鍵盤等輸入週邊

這五個主要元件，構築了遊戲的骨架，其優點是遊戲廠商不用在費心爲顯示卡、音效卡、搖桿等遊戲相關週邊一一選寫驅動程式或作最佳化的工作，但骨架畢竟只是骨架而已，若想擁有魁梧的血肉，還是得有違章建築才行，因此，在3D遊戲大行其道，一切多邊形化的今日，要有驚人的3D圖形效果，你可能需要買張特異獨行、支援Glide API的Voodoo卡；若想要聽到更真實的3D音效體驗，你可能得試試EAX或A3D2.0，這意味著你得買張Sound Blaster Live！或Diamond Monster Sound MX300音效卡來玩玩。

當然，硬體廠商不斷地推陳出新發表更好的週邊與標準，無非是爲了賺飽荷包，但消費者仍然擁有決定購買與否的權力，也許你早已計劃添購一張音效卡，但市面各式音效卡琳瑯滿目，讓人不知從何下手，尤其在Sound Blaster Live！與Diamond Monster Sound MX300這兩顆新星現世之際，廣告的口號都十分引人，但高貴的價格卻讓想一窺其真面目的人駐足不前，爲此，不妨耐心讀完這篇報導，再視自身的需要作出你最佳的選擇：

外觀、配件與硬體規格

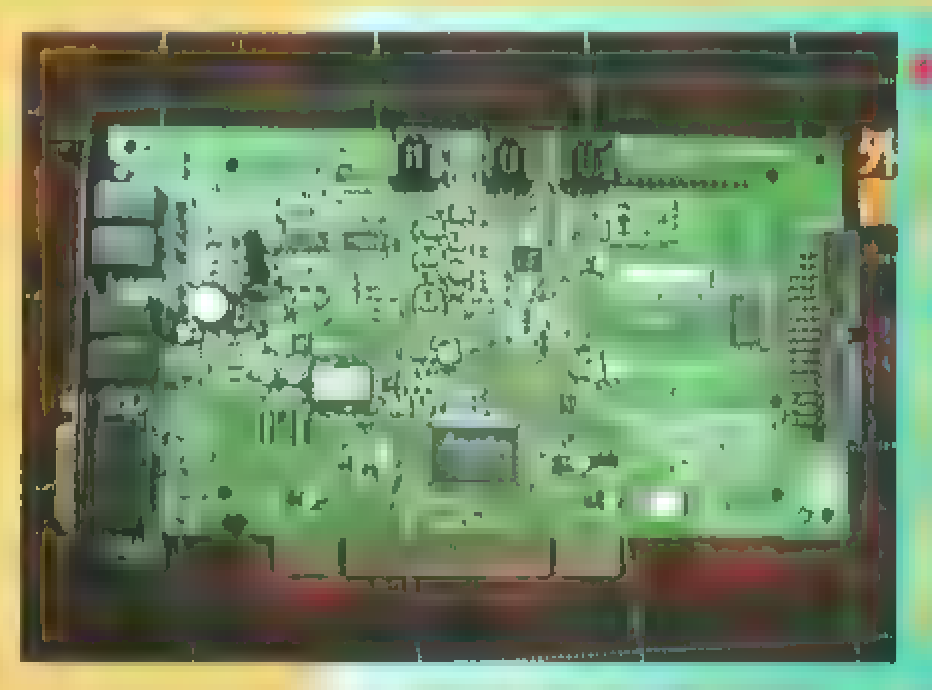
首先，讓我們一起來看看這兩塊音效卡的外觀，從外盒包裝來看第一眼的印象，Sound Blaster Live！仍維持Creative一貫的橙藍色調的彩圖包裝，中規中矩，由遠處一看就知道是Creative的產品；Diamond Monster Sound Mx300的外盒則是以一個裝了舌環的辣妹作爲主角，十足的龐克風味，這也維持了Diamond的Montser系列由Voodoo1、Voodoo2、Voodoo banshee、Mx80、Mx200到Mx300的一貫包裝形象—張牙舞爪的頹廢龐克，雖然有點怪異，但就標新立異引人注目的行銷觀點來看，也算是相當的成功的包裝方式。


Sound Blaster Live！主卡與子卡的外觀

Sound Blaster Live！主卡與子卡的背面插孔

打開包裝盒後，當然先拿出音效卡來欣賞一番，Sound Blaster Live！的包裝內除了主卡外，還有一張子卡，兩張卡都是都是墨黑色調，看起來相當有質感，而且卡上所有的插孔都經過鍍金處理，而插孔的鍍金除了給人高貴的感覺外，最重要的是能使雜音降低，Sound Blaster Live！在規格上，噪訊比是192dB，算是相當漂亮的數據。

Monster sound Mx 300與Sound Blaster Live！相較也不遑多讓，包裝內不包含子卡，主卡的體積較Sound Blaster Live！稍大，但固定金屬片是亮黑色的，一樣看起來相當有質感，連搖桿埠也都有鍍金處理，規格上噪訊比在96dB以上，雖然較Sound Blaster Live！略遜一籌，但也是相當清晰的音質表現了。值得注意的是，Sound Blaster Live！還另行推出精簡版，正式名稱爲Sound Blaster Live！Value，精簡版與豪華版的差別在於—精簡版沒有附加子卡，而且插孔沒有經過鍍金處理，在價位上與同樣沒有附加子卡的Monster Sound Mx 300相近，是一著眼與價格競爭力而推出的產品。



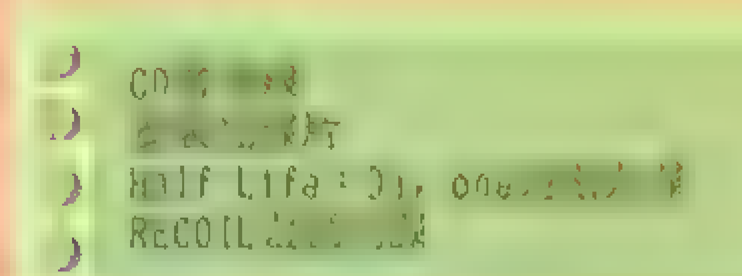
而讀者們最在意的當然是包裝內是否有附贈遊戲？現在讓我們來清點一下附件，Sound Blaster Live！所附贈的遊戲是支援EAX的魔域幻境（Unreal）特別版，其他配件如下：

- 數位輸入／輸出卡（即子卡）
- 數位輸入／輸出排線
- CD音源線
- [illegible]
- [illegible]
- Unreal [illegible]光碟
- [illegible]



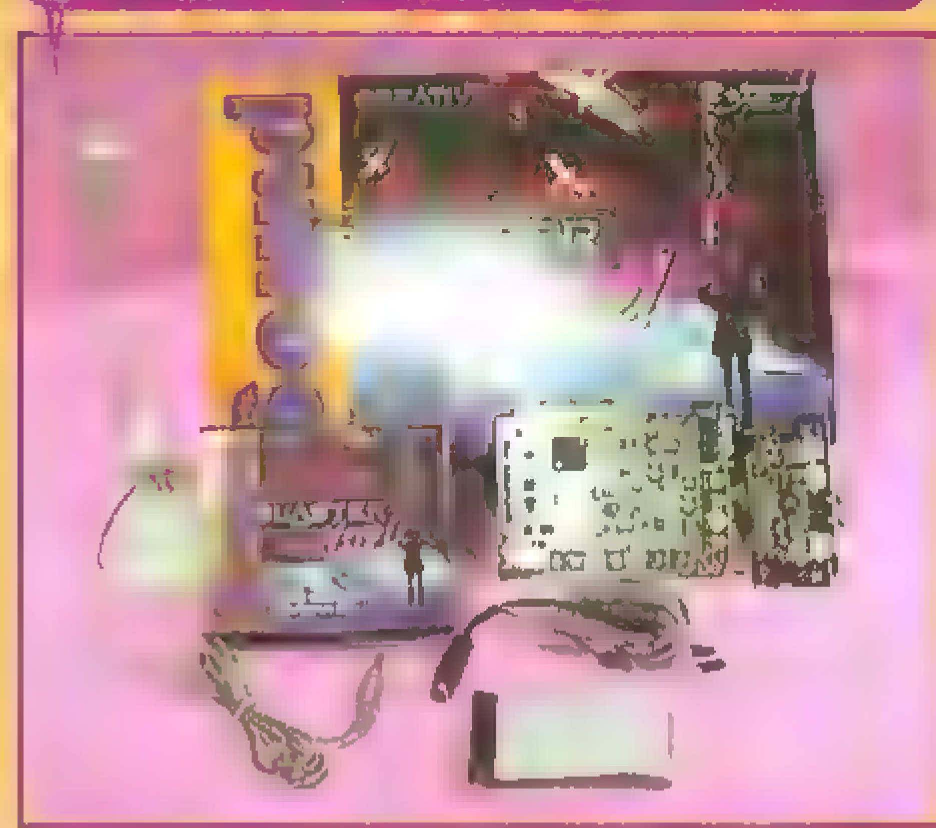


而Monster Sound Mx300雖然沒有附加子卡，但有附贈兩套遊戲，一是戰慄時空特別版（即Half Life：Day one，只能玩第一天的任務），還有一套戰車模擬遊戲RECOIL，其配件列表如下：



- CD [illegible]
- [illegible]
- Half Life：D[illegible] one[illegible]
- RECOIL [illegible]

Sound Blaster Live！的套件全圖



以下則為這兩張卡在硬體規格上的比較

	Sound Blaster Live！	Diamond Monster Sound Mx300
音效處理晶片	EMU10K1（1000+MIPS）	AU8830
3D定位音效規格	Environmental Audio Extensions （EAX）	A3D 2.0
最大發聲數	512（硬體192）	320（硬體為64）
擴充槽介面規格	PCI 2.1	PCI 2.1
最大取樣頻率	48Khz	48Khz
噪訊比	192Db	96Db
輸出喇叭數	四聲道	四聲道
支援API	DirectSound、DirectSound 3d、EAX	DirectSound、EAX、A3D DirectSound 3D、A3D 2.0
連接介面	Microphone in、Digital CD In、Telephone Ans. Device In、Line in、Line Out（front）、Line out（rear）、Joystick port、MPC-3 CD Audio in、Auxiliary In	Microphone in、Digital CD In、Telephone Ans. Device In、Line in、Line Out（front）、Line out（rear）、Joystick port、MPC-3 CD Audio in、Auxiliary In

核心處理晶片

上面所列的硬體規格，兩張卡大同小異，最主要的不同是核心處理晶片，Sound Blaster Live!的核心處理晶片是EMU10K1（如圖），這是一個處理速度高達1000MIPS以上的晶片，不但在速度上可與Pentum級的CPU媲美，且擁有獨特的八點內插補足設計，最重要的是它是一個可程式化的晶片，可經由更新驅動程式可擴充硬體的功能，但擴充性能到達什麼程度目前仍未知，也許在不久的將來，EAX 2.0發表後，經由更新驅動程式，就能讓Sound Blaster Live!支援EAX 2.0也說不定。

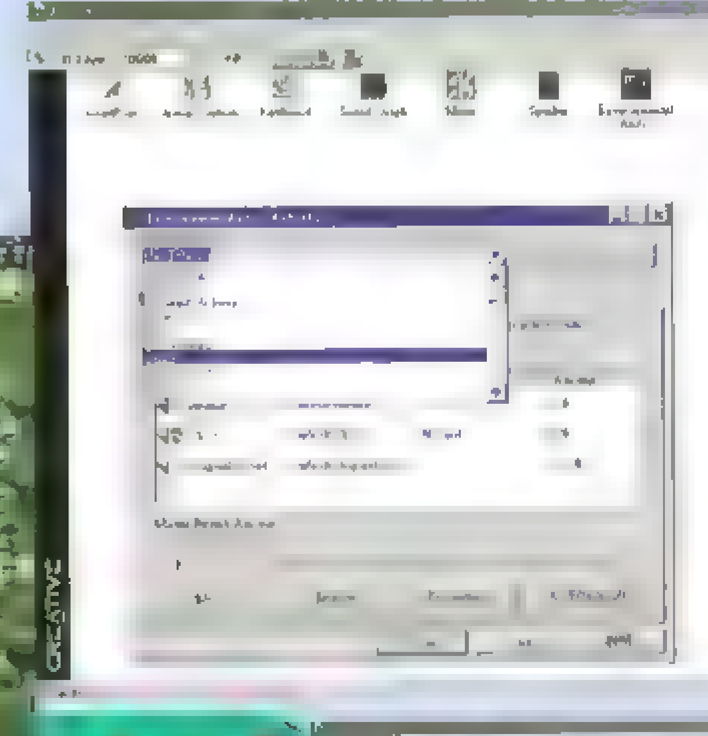
Monster Sound Mx300所採用的核心晶片是Aureal新開發的Vortex2 AU8830，這是一個對應A3D 2.0的3D音效處理晶片。其前身對應A3D 1.0的AU8820晶片，已廣泛被使用在各式支援A3D的音效卡上，而且在3D定位音效的表現上獲得相當的好評。Aureal研究3D音效定位技術行之有年，這次在AU8820推出不到一年，緊接在Creative推出Sound Blaster Live!之後，也趕緊發表對應A3D 2.0的Vortex2 AU8830，一般咸信是針對Sound Blaster Live!所使用的EAX而來，雖然在佈署上略顯匆促，但一場3D音效標準大戰，隨著Monster Sound Mx300的問市，似乎早已揭開序幕。

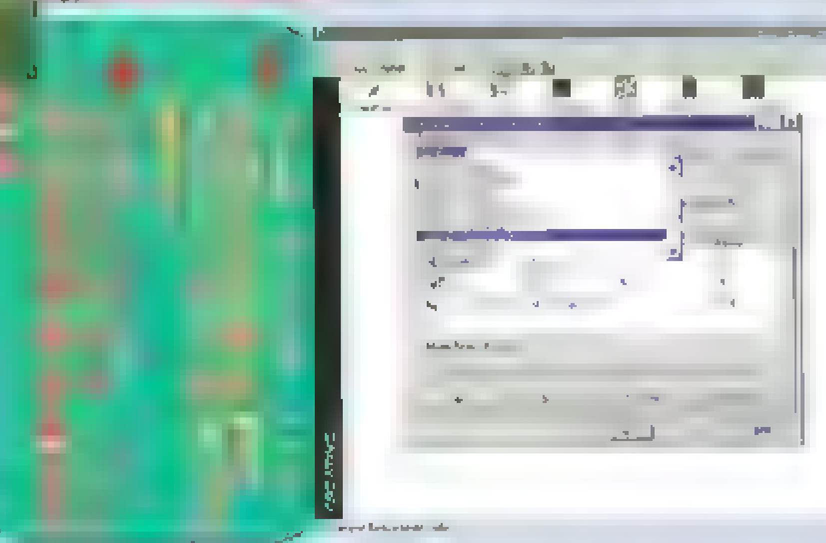


· EAX

EAX全名為Environmental Audio Extensions，直譯則為環境音效延伸，它是由Creative所制定，為一套用Microsoft DirectSound 3D的延伸介面（API），EAX在3D音效的表現上，主要有兩個層面，一是音場效果處理，二是3D定位音效：EAX的音場效果處理是Sound Blaster Live!最有看頭的功能，其威力十分強大，玩家在安裝好Sound Blaster Live!後，經由Command Center的環境音效選單，可以選擇將來自Midi、Wave等音源模擬成各種諸如演唱會、大廳、房間、洞穴、窄巷等等環境的音場效果，因為這是一種經由EMU10K1晶片所作的額外處理，所以經由調整聲音的reverb（迴響效果）與Chorus（合聲效果）的比例，各種音源都可以模擬出在各種環境下的音場效果。讀者可以試著播放自己喜愛的音樂CD，然後再將EAX調整為演唱會效果，你會發現其音場效果變得如在演唱會場一般，因為迴音變大了，使得空間感增大不少，若再把EAX調整為ROOM，則迴音突然變小了，空間感的落差會使你對EAX的音場處理機能印象深刻。（註一）

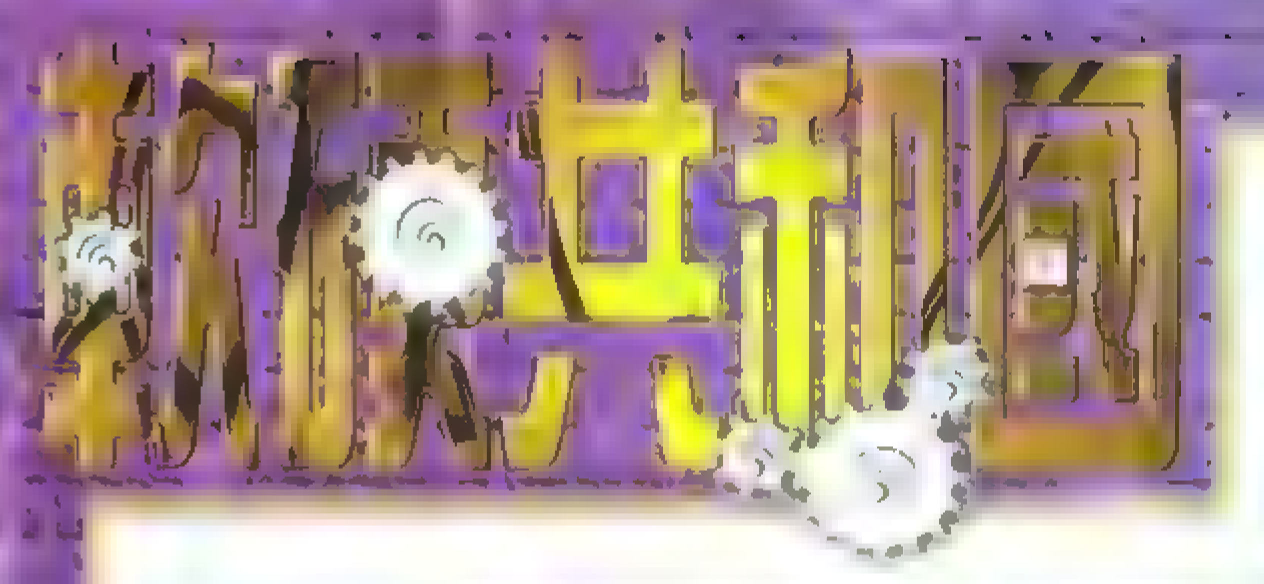
Monster Sound MX300核心處理晶片 Vortex 2 AU8830



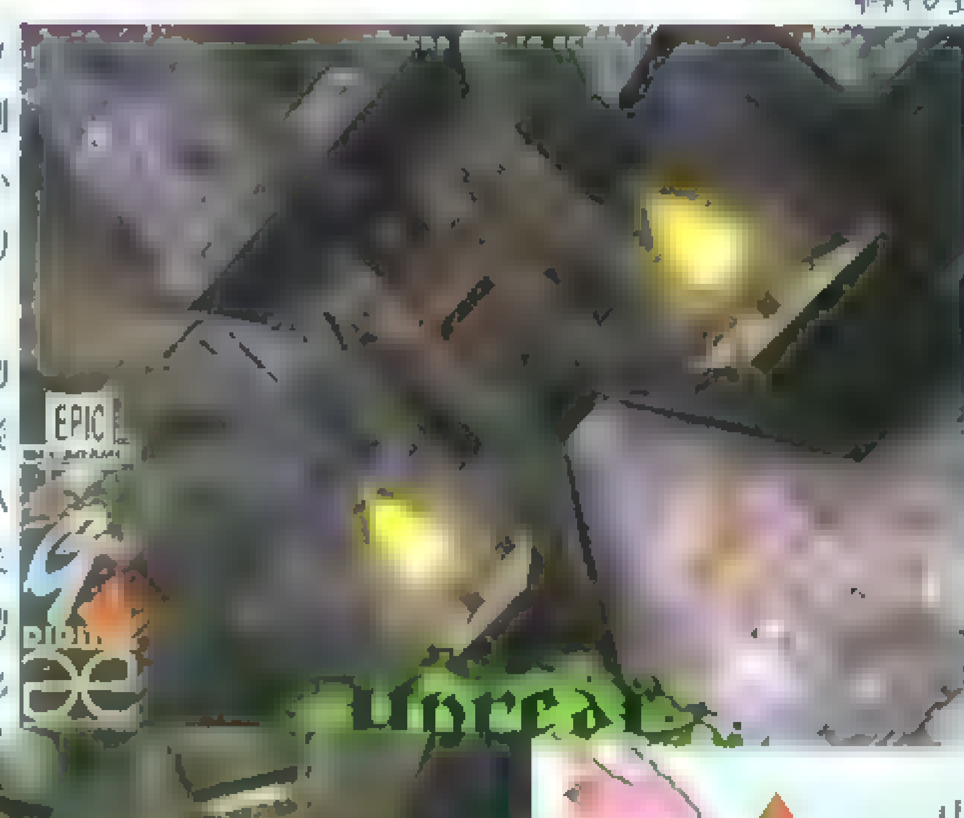


由於EAX在音場處理上是屬於額外處理，以往的遊戲雖然不支援EAX，但只要經由玩家自行定義reverb與Chorus的比例，還是可以產生不同的效果，目前遊戲廠商也會自行針對EAX提供最佳化的遊戲設定檔，且透過Sound Blaster Live!的整合程式介面就能線上下載使用，取得可說十分方便。另外，EAX在3D定位音效方面的表現，就不如音場效果模擬來得搶眼了，在四個喇叭的設定下，EAX

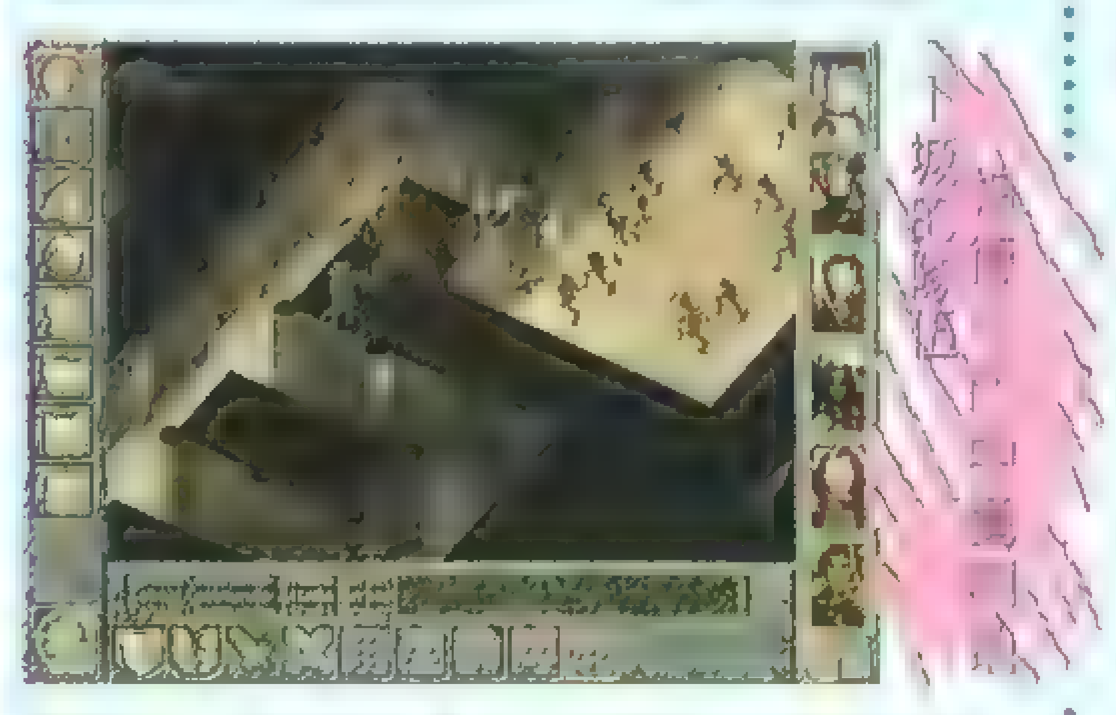




的3D音效定位是以調整各喇叭的音量大小來模擬音源的遠近與方位，例如，若有物體由右後方接近，後右喇叭的聲音會愈來愈大，若物體是在右方移動，則由前右與後右喇叭視物體的方位來調整音量，在Sound Blaster Live！的DEMO光碟中，就有幾個這樣的3D音效定位展示範例，以其中之一的籃球場的展示為例，由於發聲喇叭與音量的改變，你會感覺到球一會傳到右後方，一會又傳到左前方，而你自己，就好像身處於一個籃球場的空間中了。



▲魔域幻境 [illegible]



[illegible]

然而，在四聲道的設定下，EAX的確能發揮3D定位音效的功能，但若玩家只裝了兩個喇叭，可想而知的是效果大打折扣了，但EAX強還是強在音場處理上，若善用此一強大的音場處理功能，遊戲製作者還是能藉以營造出不錯的遊戲氣氛出來。筆者安裝了Sound Blaster Live！所附贈的魔域幻境特別版，一開始的開頭畫面當視點通過城堡門前的兩座燭台間時，可以明顯的聽出火焰的燃燒聲音是隨著視點的移動，由前面兩個喇叭漸漸轉移到後面兩個喇叭，進入遊戲後，因為場景多半在室內，EAX音場處理的迴音所營造出來的空間大小差別也十分明顯，比起用Sound Blaster 16來玩，效果真是不可同日而語。另外，筆者在玩博德之門時，當隊伍闖入地下城，其迴音所營造出來的音場感，是以往玩RPG勇闖地下城時所未曾體驗過的，隊伍成員的對話聲、戰鬥時的武器撞擊聲，都蒙上了一層乾淨的迴音，有如真的置身於封閉的地下城一般，相當的有臨場感。

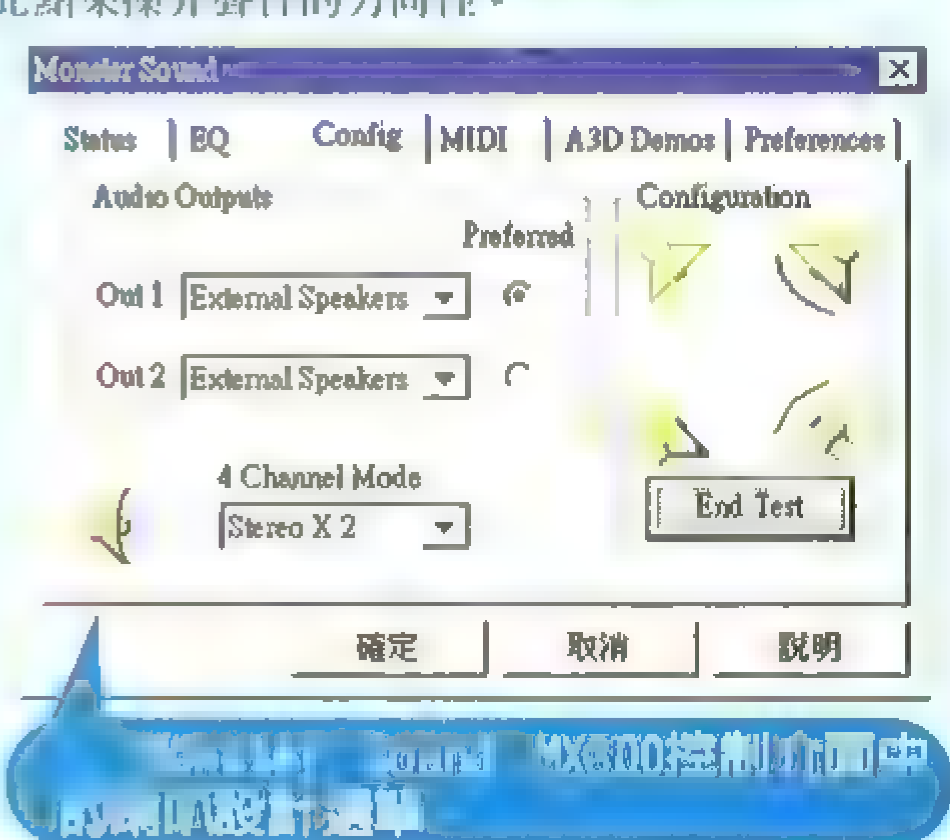
·A3D 2.0

由A3D 1.0開始，Aureal就一直在研究如何讓玩家使用兩個喇叭時，耳朵也能聽到來自上下左右前後的3D立體音效，所以早在Vortex1 AU8820推出時，便內建了HRTF的演算功能，使A3D 1.0能突破兩個喇叭只能表現stereo的限制，達到了另人滿意的3D定位音效效果。

而所謂的HRTF（Head Related Transfer Function），目前被廣泛運用在3D定位音效的領域上，它利用兩種方式來欺騙人耳，使人在聽覺上能感覺出聲音的遠近與位置：

1.聲音的延遲：控制聲音到達人耳的時間，時間若長，可判斷成聲音較遠，反之則較近，利用此點來操弄聲音的距離。

2.音量的大小：利用給予左右兩耳的不同音量的聲音刺激，使人耳能判斷出聲音的方位，利用此點來操弄聲音的方向性。



Monster Sound MX300控制介面中的喇叭設定選單

綜合以上兩種方式，有了距離與方向，就不難判斷出聲音的位置了，所以雖然只用了兩個喇叭，A3D 1.0在3D定位音效的表現相當的傑出。但巧婦難為無米之炊，畢竟由前方的兩個喇叭要模擬來自後方的聲音，在強度的表現上本來就比較薄弱，但A3D 2.0的出現彌補了這個缺憾，如同EAX，A3D 2.0也支援四個喇叭的設定（見圖），經由前後喇叭的音量差，使以往較為薄弱的後方定位表現增色不少。

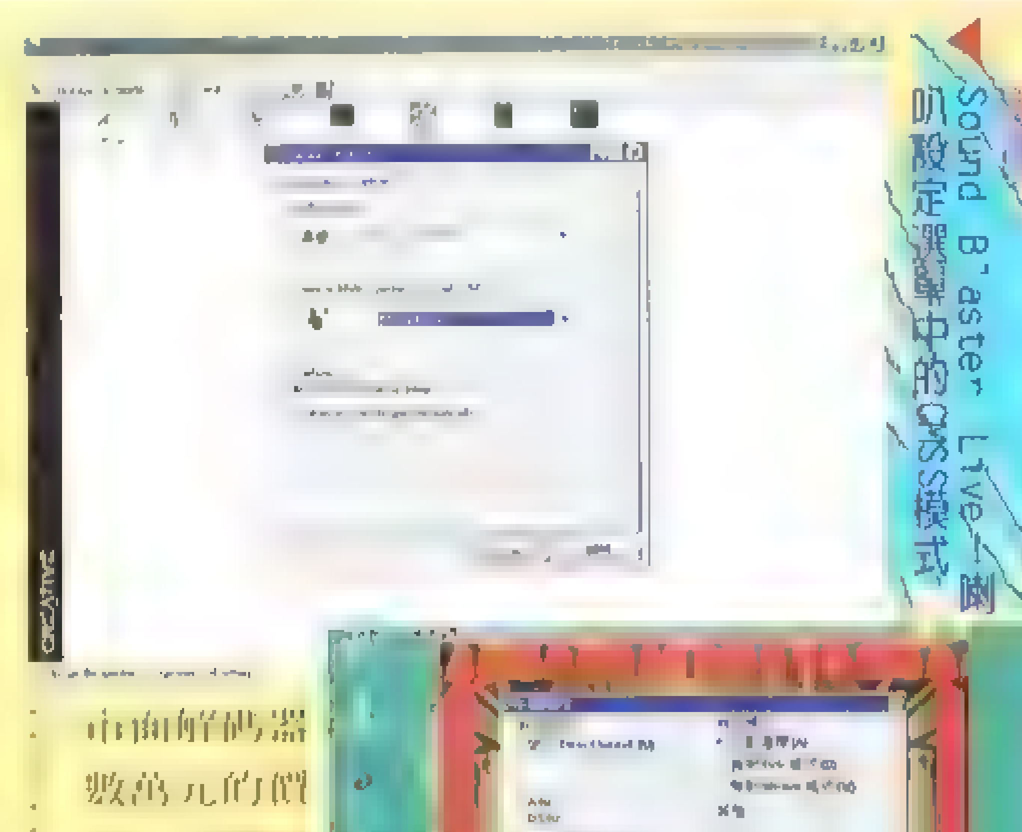
Monster Sound Mx300所附贈的戰慄時空(Half Live)，這是一個頗受好評的Doom-Like遊戲，在與Monster Sound Mx300搭配時，原本被視為可圈可點的遊戲音效，又因A3D 2.0的作用而更上層樓，筆者試著各在Sound Blaster Live!與Monster Sound Mx300的環境下玩戰慄時空，發現在使用Monster Sound Mx300時，來自上下左右前後的聲音定位感都比Sound Blaster Live!明顯，聲音在空間中的流動非常豐富，玩起來真是臨場感十足。

時空（Half Life）……A3D……只剩半條命

AC-3的解決方案

DVD-ROM將取代CD-ROM成為新一代的存取媒介已是難以抵擋的趨勢，而DVD-VIDEO所支援的AC-3音效格式，因為支援5.1個喇叭，臨場效果為目前立體環繞音效之最。未來遊戲內容量需求越來越大，因此，採用DVD作為儲存媒介是可以預期的，但遊戲音效是否比照DVD-VIDEO也採用AC-3編碼格式，則是值得深思與期待的課題，當然，若能事先準備好能直接解AC-3的音效卡，那就有備無患了

很可惜的是，目前不管是Sound Blaster Live!或Monster Sound Mx300，對應AC-3的功能都不是很完善，我們所希望的最經濟方式，是由音效卡直接將AC-3數位資料解成類比訊號，然後送到5.1支主動式喇叭來發出聲音（那0.1支即為重低音喇叭），若音效卡無法直接解AC-3，那只有採購AC-3解碼機一途，這時，音效卡要將AC-3的數位資料直接由SPDIF埠輸出到解碼機上，然後解碼機將數位資料轉成類比訊號送到5.1支喇叭，若是這種設定，只要音效卡上有提供SPDIF插孔即可，但因須另行購置一台解碼機，在花費上相當不經濟。Sound Blaster Live!的子卡上就有SPDIF插孔，因此，它是將AC-3數位資料直接輸出，並不執行解碼的動作，對於AC-3的Dolby Digital 5.1的解決方案，Creative另有方法因應，那就是Desktop Theater 5.1這套能解AC-3數位資料的平價喇叭，雖說是平價，但價位目前仍在萬元之譜，可是比起市面解碼器數萬元的價位，也算是相當經濟了。

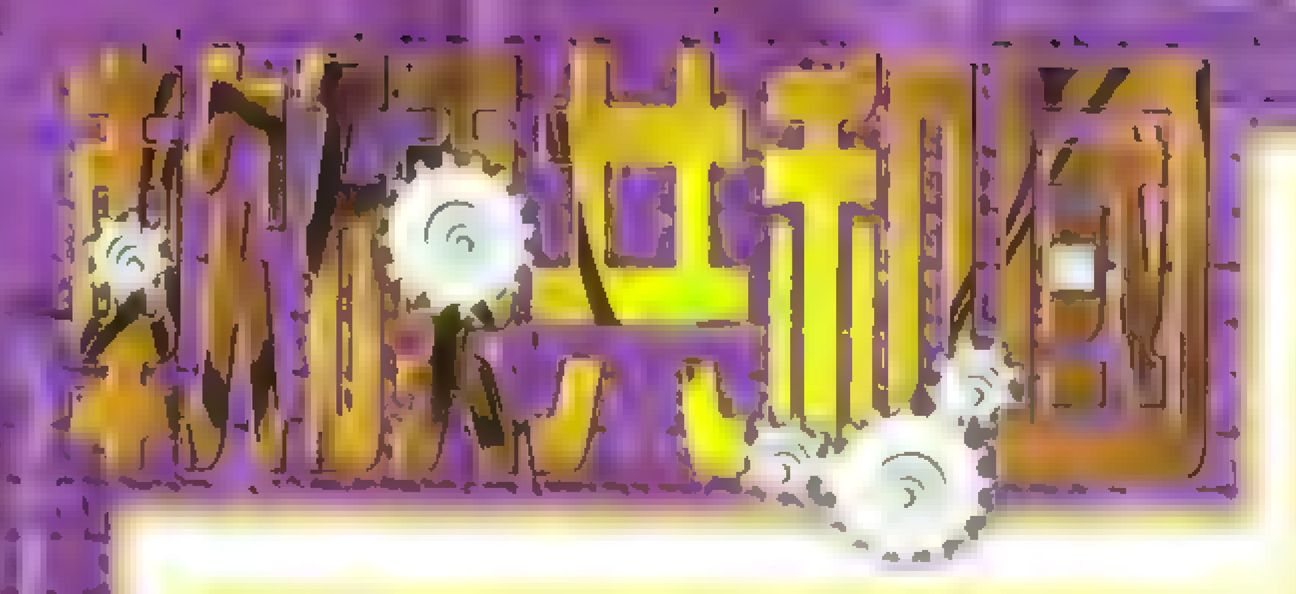


圖為……Sound Blaster Live!喇叭設定選單中的CMSS模式

當然，不是所有的玩家都會為了看DVD影片而購買Desktop Theater 5.1這套喇叭，多數的玩家仍採用四個喇叭的設定，針對此情況，Sound Blaster Live!針對四聲道有一特殊的CMSS模式來模擬環繞效果，雖然基本上還是stereo mode的延伸，由於對話只有前方兩組喇叭出現，也算是差強人意的環繞效果了。

Monster Sound Mx300則搭配隨卡附贈的SoftDVD軟體解壓程式直接將AC-3數位資料解成類



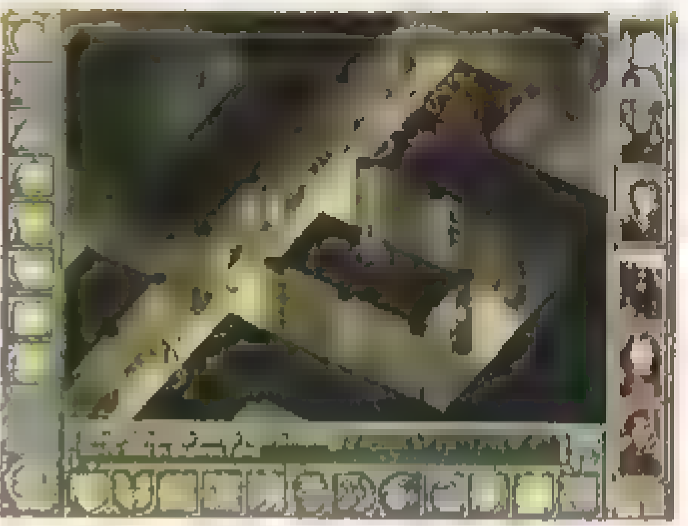


SoftDVD軟體解壓程式直接將AC-3數位資料解成類比訊號（註2），但由於卡上只有前後兩個line out，最多只能接到四個喇叭，因此，利用前方兩個喇叭來共同發出中央聲道的聲音，以四聲道的方式來模擬4.1的環繞效果，如果玩家只有兩個喇叭，就用A3D來輔助達成4.1的效果，這也是A3D的另一妙用。值得注意的是，目前除了SoftDVD外，著名PowerDVD也由 1.5版開始支援A3D了。至於真正的AC-3 5.1聲道的解碼功能，Diamond在MX300的說明書內宣稱將推出MX link升級子卡來達成真正的5.1聲道，如果真是如此，那MX300就可以取代上萬元的解碼機，就真可謂物美價廉了，而且Diamond既然敢把這點寫在說明書上，應該是不會黃牛才對。

結語

最後，針對Sound Blaster Live! Vs Diamond Monster Sound MX300這個標題來作個總結，讀者們最想知道的應是，就玩遊戲的用途，到底要選擇那一張卡呢？首先就Sound Blaster Live!來看，它的EAX提供了強大的音場處理功能，但3D定位音效的表現則較為薄弱，它的環境音效可由玩家自行定義參數，就使用上擁有相當高的彈性，最大的發聲數多達512聲道，而且擁有完整的Midi介面、軟體與音色檔（soundfont）的支援，因此，Sound Blaster Live!可說是一張功能強大的多用途音效卡，如果你是除了玩game以外，經常需要使用MIDI作曲與編曲，或常用電腦來聽CD唱盤，它會是不錯的選擇。

Diamond Monster Sound MX300則因A3D 2.0所展現出來的強大3D定位音效功能，使它在玩遊戲時能得到更佳的臨場感，因此，如果你要是專為玩遊戲必須挑選一張音效卡，選擇它就沒錯了。



這兩張卡的價位並不低，Sound Blaster Live!在六七千元左右，精簡版的價位則為三四千元，Monster Sound MX300因為不附加子卡，所以價格與Sound Blaster Live!精簡版相當。目前相容A3D 1.0的音卡（有人稱為蜻蜓卡）橫行市場，除了走廉價的路線外，可選擇的品牌也琳瑯滿目，而且也都還提供不錯的功能，除A3D外，EAX也是開放式的架構，所以在不久之後，支援A3D 2.0或EAX的音卡應該會愈來愈多才是，若你並非非名牌不用，稍等一下，也許不久的將來就可以買到便宜但效能相當的音卡了。



Monster Sound MX300的套件全圖

註一

筆者經測試後發現Sound Blaster Live！雖然在規格上支援四個喇叭發音的環場音效，但使用line in輸入的音源卻只有前左與前右有發聲，後左與後右則噤若寒蟬，筆者所安裝的realmagic holywood+Mpeg2解壓卡的聲音就是連接到line in上，使用以硬體解壓的Dvd Station軟體則後面兩個喇叭無法發聲，但若使用以軟體解壓的PowerDVD則前後四個喇叭皆能正常發音，由此可見是Line in的環場音效無法正常作用導致，經由更換驅動程式也無法解決此一問題，後來在網路討論群組，有網友建議將混音器的錄音控制中的line in打開，很奇怪的，如此之後line in時的四個喇叭就能正常發音了，為何如此，筆者也百思不得其解。

註二

Monster Sound MX300 所附贈的SoftDVD程式已鎖定為第一區，因此無法播放台灣發行的第三區影片。

千呼萬喚始出來的N64模擬器

／RXZ



測試配備



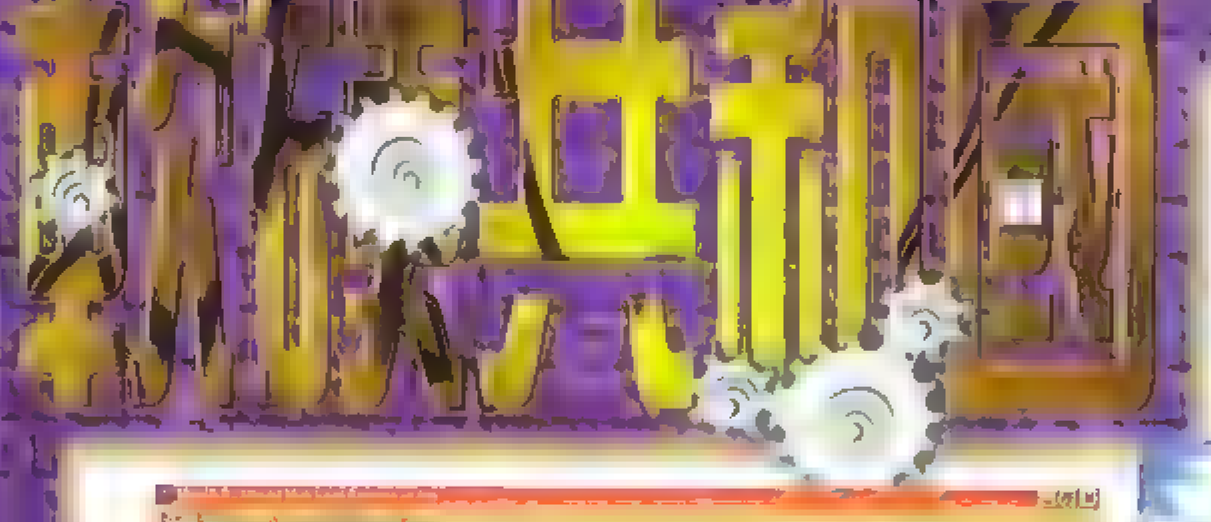
- AMD K6-2-300
- Asus V3400TNT
- 128 MB RAM
- Teac 32x IDE CD-Rom
- Sound Blaster 64AWE

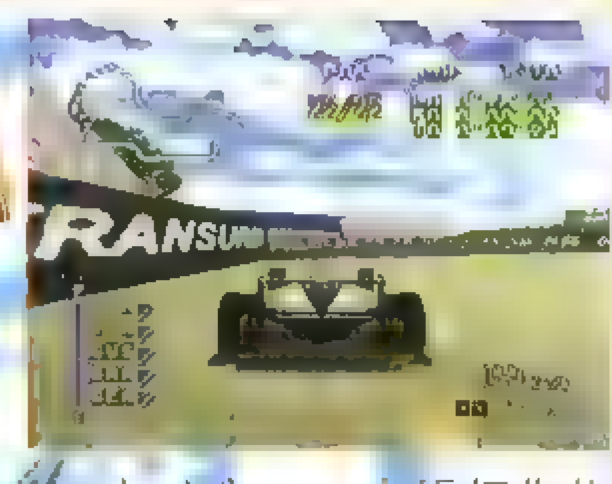
話說某天筆者正躺在床上沉思的時候，突然來了一封e-mail，mail裡面寫的東西正是筆者最想知道也最不想看到的東西，雖然謠傳許久的Unreality和許許多多N64的模擬器都沒有出現，出人意外的是兩位仁兄竟然只花了三個月的時間就開發出PC上第一個真正可以玩N64遊戲的UltraHLE（ULTRA High Level Emulator），這件事可真是非同小可，在初時剛剛起步的Bible版馬上就被吹得無影無蹤，就在UltraHLE在網路上開始如火如荼地散播開來時，Nintendo公司的發言人說話了，「對於UltraHLE的出現我們感到十分地震驚，同時我們也必須聲明，模擬器是非法的，我們將對模擬器的作者做出相對的回應……」，然而對許許多多的玩家而言，恐怕就不是"震驚"兩個字可以形容的了，也因此任天堂公司很快地就對Epsilon和Realityman兩位作者提起告訴，緊接著的是Sony公司控告Connectix非法販售使用於Macintosh上的PlayStation模擬器，消息很快地便在無遠弗屆的網路上傳了開來，但是所有的模擬器網站似乎也不可避免地陷入了低迷的氣氛中，所有能夠下載N64 Rom的網站都遭到任天堂公司的警告，或者倒站或者轉入了地下，利用其它的方式生存，也導致了原作者Reality宣佈不再繼續開發N64的模擬器，任天堂隨後也撤消了對作者的控訴，主要的原因就是Sony的控告案被駁回，對關心模擬器的人來說，這實在是一件大快人心的事，而這個判例也可望成為其它模擬器開發者的強力後盾，許多大型電玩廠商也相繼宣佈釋出十年已上老遊戲的版權，雖然Realityman宣佈不再繼續UltraHLE的開發，但是隨著原始碼的釋出，相信N64模擬器必然會走上mame（大型電玩模擬器）的路子，有越來越多的喜好者會投入開發行列（註一），從N64啓始碼的釋出情形可見一斑，說了這麼多，到底要多快的機器才能跑得動這個模擬器呢？作者的建議是PII-233以上，還有最重要的是支援Glide模式的3D加速卡！也就是說你得要有巫毒卡才行（註二），如果你有巫毒卡的話，一定要想辦法試試這個模擬器，你可以到http://www.davesclassics.com/n64emu.html上去抓最新的模擬器和rom檔，當然還得想辦法去弄些rom回來，其實你只要搜尋"模擬器"就可以找到很多聯結的網站，上面或多或少都有放些rom的，這些網站的網址如果寫在雜誌上，不用一天就會倒站的，還是請讀者們花些功夫去下載回來吧！（題外話：看到這個月的電話帳單筆者眼前一暗，天啊！這……這……唉！）接下來就為大家簡單地介紹一下UltraHLE的一些操作，希望大家玩得愉快！



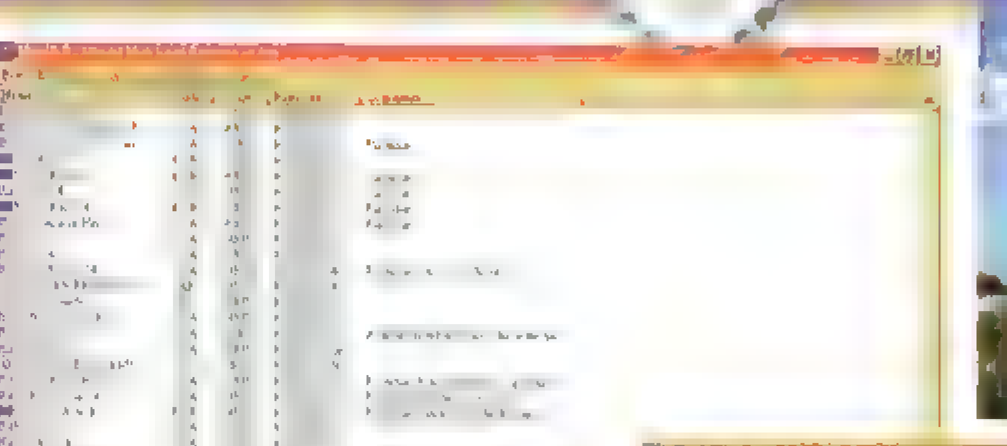
首先呢！你得先把UltraHLE安裝起來，如果你有巫毒卡的話，不妨再到3Dfx的網站上(http://www.3dfx.com/)下載







F1賽車64



▲Ultra HLE的主選單畫面
▶搖桿設定畫面
▼快速存取遊戲選單畫面

File	Emulation	Options	Controllers
Open...	Ctrl+O		
Load State	Shift+F9		
Save State	Shift+F6		
Quickload 'ultra.sav'	F9		
Quicksave 'ultra.sav'	F6		
Exit			

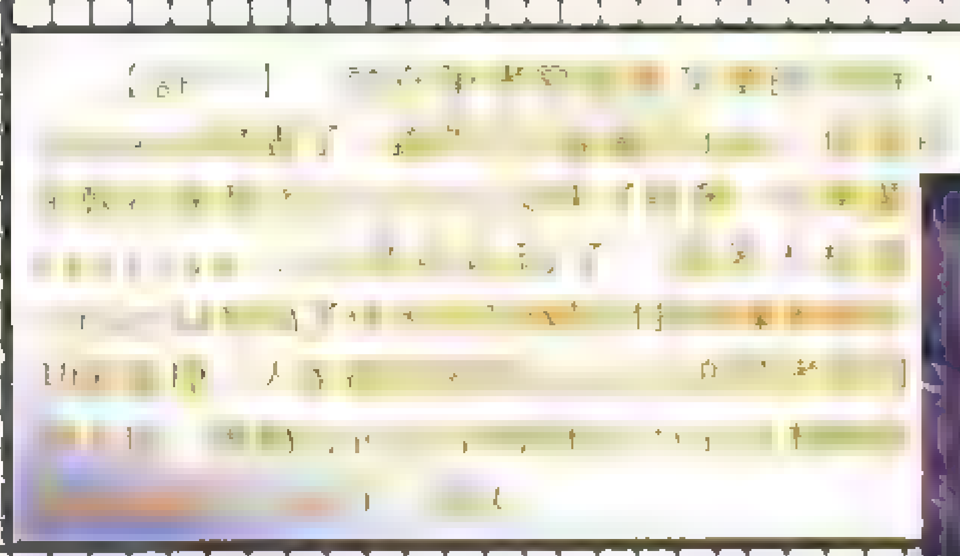
新的驅動程式，雖然Ultrahle的作者聲稱只要PII 333巫毒卡就可以玩得動遊戲，但是最好能有PII-450+巫毒II再加上一隻可以定義鍵盤按鍵的數位搖桿，跑起來的效果可一點也不輸給真正的N64呢！（眼淚盈眶，想當初筆者的N64可是花了上萬塊大洋買來的呢！）如果你有搖桿的話可以下載ultra的hellp檔和控制台，設定對應的按鈕，這些東東都可以在http://www.davesclassics.com/n64emu.html上面找到喲！找到這些東東之後把它們解壓到一個目錄中，通常是d：\n64，然後找到它的ultra.ini（組態設定檔），修改一下裡面的save路徑成為d：\n64\save，再把你的roms存放路徑修改為d：\n64\roms，接下來就是到各個網站上去大搜尋，把你要的rom抓回來，解壓到d：\n64\roms下，這樣就大功告成了，要是你只有TNT卡，沒問題，到上面的那個網站上去一樣也不缺，只要把模擬glide的程式解壓到模擬器所在的子目錄下或是win95/98的system子目錄下去就可以玩了，筆者試用了gl2idea2、directglide、openglide、xg1200、glide2，其中以gl2idea2的效果最佳，glide2據說也不錯，但是筆者試不出來（有error產生）。如果你是ultraHLE目前大概只有46種遊戲可以玩，不過許多玩家最想問的恐怕就是問世不到四個月的大作薩爾達傳說64能不能玩了，答案是經過修正過的可以玩，而現在網路上放的也幾乎都是修正過的rom了。嗯！好不容易玩到一個段落想休息了，怎麼辦呢？沒問題，ultrahle提供了比N64卡機更強大的隨時存檔功能，而且可以自行命名檔名，只要你的硬碟空間夠大，你的SL功力就可以發揮得無窮無盡，只要按下F6鍵就可以使用預設的存檔功能，F9鍵是預設的取檔功能鍵，Shift+F6和Shift+F9則提供了自行命名的存取檔功能，很酷吧！在這些遊戲裡面，筆者最喜歡的是一套古早以前就有的遊戲Rampage，遊戲的規則很簡單，玩家只要控制怪物盡情地破壞就可以了，呵呵呵！（有暴力傾向哦！）當然其它像是doom64、goldeneye、mario64、mariokart、waveracer、zelda也都很棒，喜歡玩N64遊戲卻又沒有N64的玩家，一定要趕快去download下來試試看哦！

薩爾達傳說—時之笛

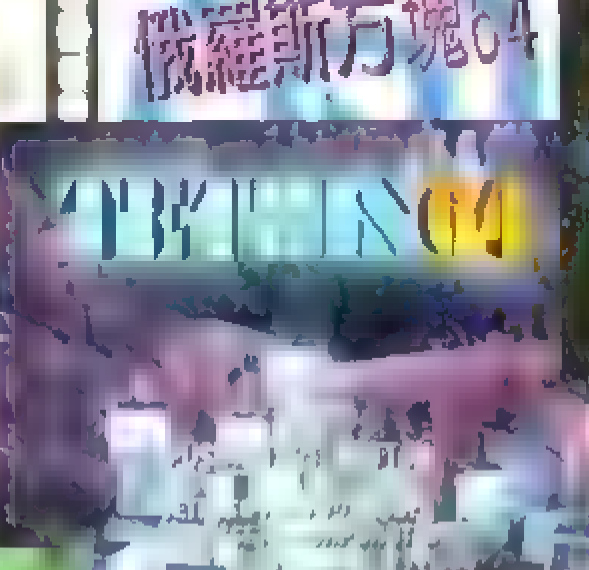




RAMPAGE



俄羅斯方塊64





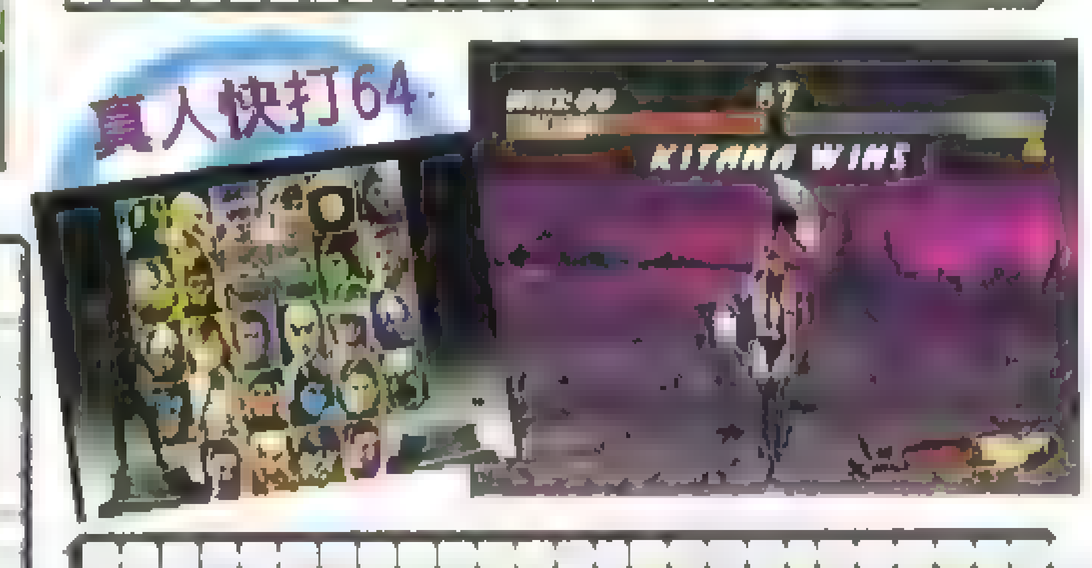
【註二】：如果你沒有巫毒卡的話可以去買最便宜的巫毒來玩玩，大概只要一仟出頭吧，其它像MGA200，TNT之類的卡可以利用gilde程式來模擬，像筆者用的TNT卡配上Gilide2跑UltraHLE還不錯哦！這些東東都可以在http：//www.davesclassics.com/n64emu.html或是http//www.hkid.com/people/emuroom/n64.htm 或是 //members.xoom com/jmjml上面找到哦！

超級瑪莉歐64



【註三】 另外也透露一些其它模擬器的馬路消息給大家，被公認是最不容易模擬的雙cpu主機Saturn也已經有模擬器了，據說能執行大約80%左右的遊戲，找個機會再跟大家報告了，嗯！Neogeo CD也有模擬器了，不過筆者沒有Neogeo CD的遊戲片，非常遺憾，筆者會想辦法去弄來試試看，還有大家最關心的bleem，如果沒有意外的話，當大家看到這篇文章的時候，bleem應該已經上市了！

真人快打64





▲Virtual Chess 64

▼星戰火狐64





The Fox、ManBeast、RealityMan與Epsilon留



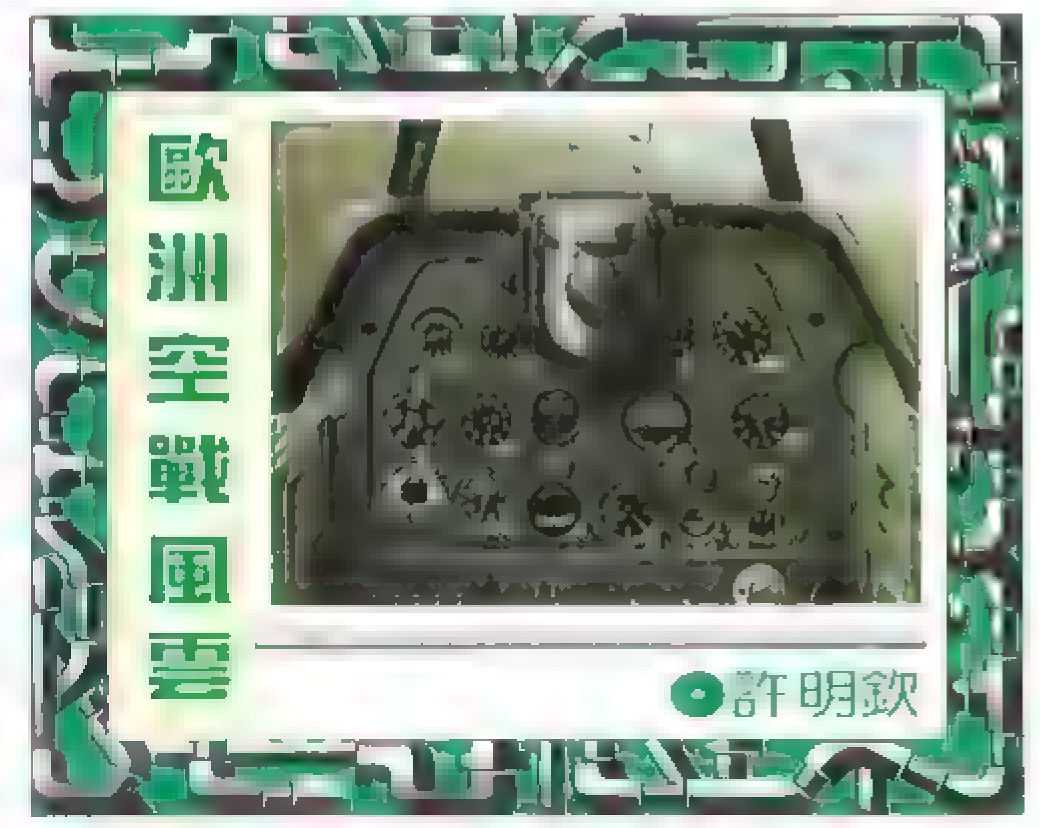


小叮噹大富翁

又是大富翁遊戲！市面上已經有那麼多類型的大富翁遊戲了，沒想到竟然還有公司依舊努力不懈。不過這也難怪，大富翁遊戲本來就是老少咸宜的，不過，連小叮噹這部深受人家喜愛的漫畫竟也能改成大富翁式遊戲，還真教人料想不到。

不知怎麼了，玩過那麼多同類型遊戲，卻對此款遊戲特別喜愛。看過小叮噹漫畫的人一定很羨慕大雄他有一個萬能的小叮噹，可以從他的百寶袋中拿出許許多多奇妙的道具來幫助大雄，你羨慕嗎？現在正好可以滿足曾經有過這樣幻想的人的心靈。遊戲中，玩家扮演幾個令人非常熟悉的角色來進行遊戲。而且每位角色的個性及特色都和漫畫中的一模一樣，讓人彷彿置身小叮噹的奇幻世界中冒險。而音樂可是讓人非常熟悉懷念又好聽的原版小叮噹主題曲，聽到熟悉的音樂，也不自禁的哼了起來。現在仔細想想，小叮噹曾拿出多少種讓人數不清的新奇道具。這樣的題材，不拿來設計大富翁遊戲也未免太可惜了吧，製作小組的腦筋也動得可真快。

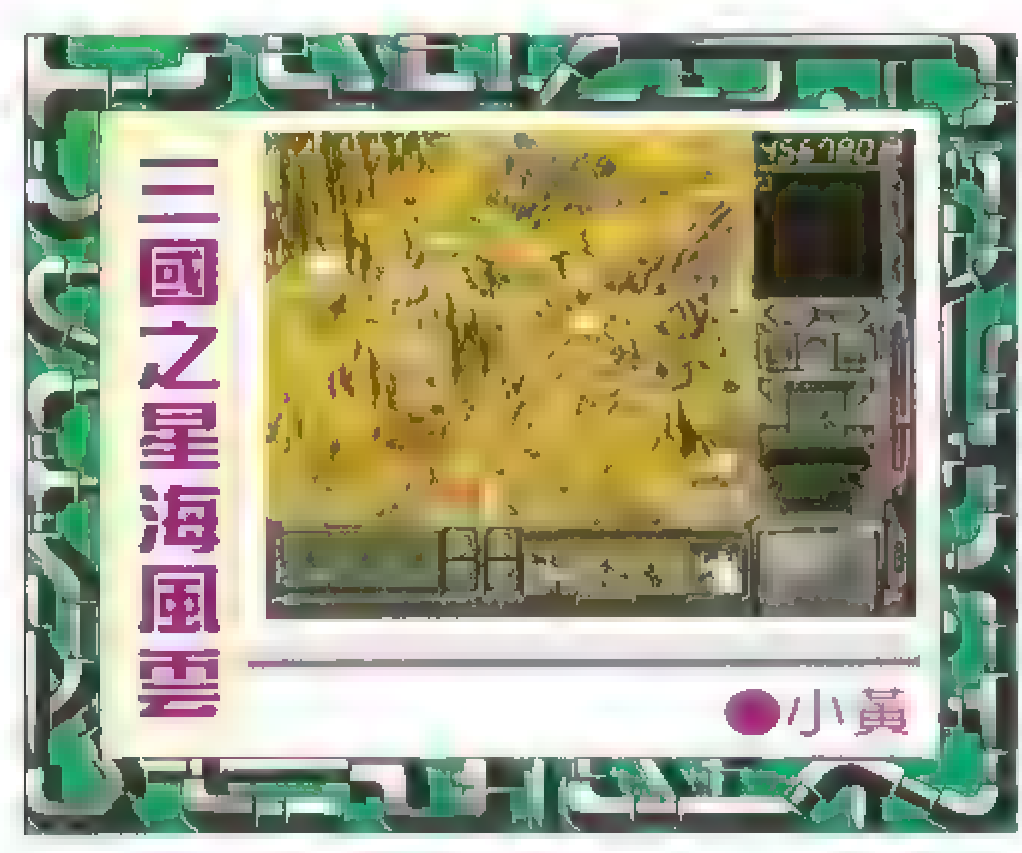
好玩！是我玩過小叮噹大富翁的感覺（真的很棒）。如果你還在為了購買哪一款大富翁遊戲而傷腦筋的話，不妨試試小叮噹大富翁吧！



目前的我正在處於一萬公尺的高空飛行著，轟轟的引擎聲在我耳邊不停地作響。看看後視鏡，我的座機身後共有幾十架的轟炸機在一路飛行著，還有幾架護衛的戰機在旁。處在這樣的環境中，真有一種輕飄飄的感覺。正當我處於這種悠閒的時刻時，忽然無線電傳來友機的警告聲！正對方向發現敵機，我馬上拉高機身，機槍聲不時從我耳邊飛過……啊！我中彈了！飛機已經失控下墜了！啊…

這是我目前正在玩的一款遊戲~歐洲空戰風雲。這個遊戲可以讓你回到1940年到1944年之間，然後你可以選擇扮演英軍、美軍或德軍，而且可以駕駛20幾種不同的戰機飛翔於一望無際的高空中，讓你體會一人之上萬人之下的感覺。更可以讓你一圓空軍飛行員的夢想，實際體會到真實空戰的刺激，它把真實的飛機會遇到的狀況都真實的模擬出來。如中彈後機身會冒煙，然後整架飛機開始左右動搖不停啦，下墜時飛機會打轉之類的，還有飛機本身的引擎聲和音效等等都做的相當的好。雖然遊戲本身的設計不錯，但是還是有幾點敗筆之處。例如一座大城市，從太空向下望，其建築物的數量，可能比一個小村莊還不如。還有天上的

雲，根本看不出來那是什麼，只能看到四方格的白色貼圖，而且還忽隱忽現的，真是很怪。更怪的事情是當你在射擊敵方的轟炸機群時，他們竟不會分散開來飛行，竟然還會笨笨的讓你射擊，讓筆者覺得好像少了些的困難度。不過說真的，這遊戲還是做得滿不錯的，沒玩到的話實在人可惜了！



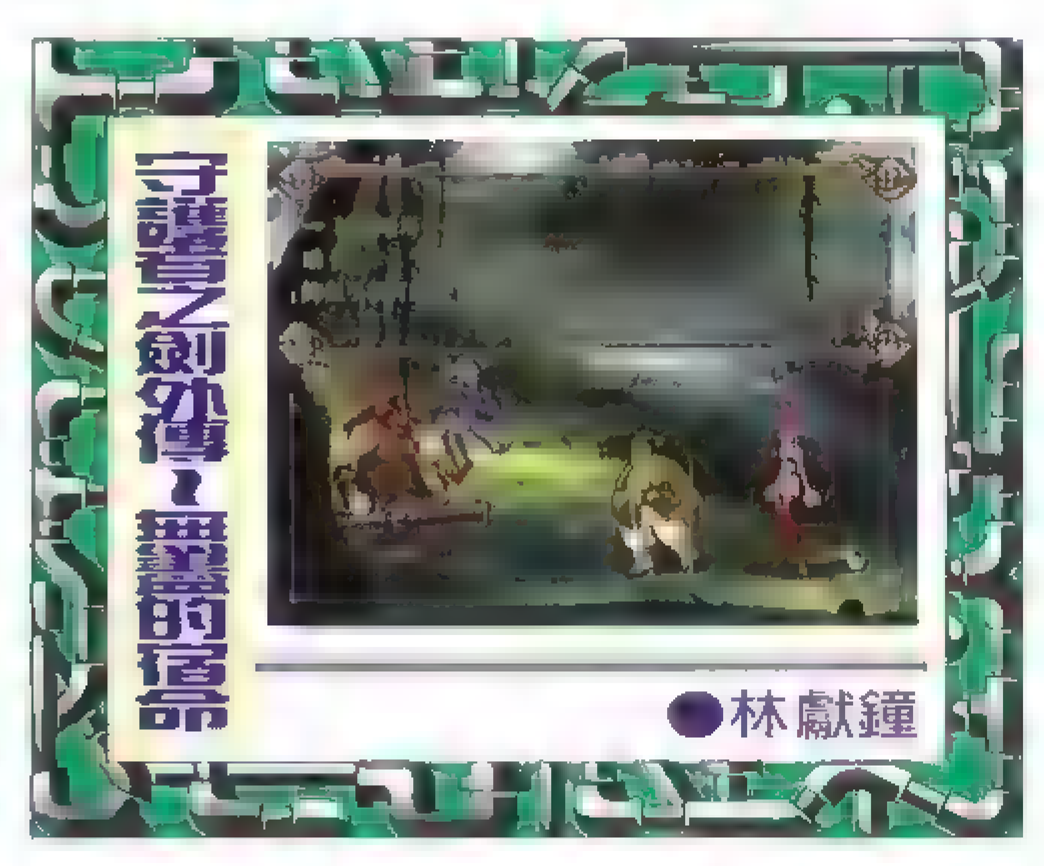
三國之星海風雲

●小黃

自從經朋友介紹，玩過星海爭霸後，就愛上這種即時戰略遊戲了。自己本身也是三國志打死不跑的忠實愛好者。所以，一旦發現了這遊戲的存在，嘿嘿！當然是不可能會錯過它的。

遊戲一開始，便被它的開頭動畫感動的半死（只差沒痛哭流涕而已）。可是，接下來要如何上手遊戲，卻讓我傷透了腦筋。沒關係，我們偉大的孔子說過：「讀聖賢書所為何事」，只要我抱持著「天下無難事，只怕有心人」的決心，還怕學不會嗎？有試

了幾次後，終於還是讓我給學會啦，呵呵，這個遊戲，只花了我三天的時間就破關了。破關後，卻沒有那種破關的喜悅感以及成就感，反而有一種若有所失的感覺。若要論起它的優點，某家雜誌已經報導的非常詳盡了，不用我再替它背書了。真正讓我不滿意的地方，在於它"太簡單了"（不曉得是不是遊戲設計的太人性化），不知大家還記得以前三國志系列有一款遊戲叫「三國外傳之五虎大將」呢？這兩套遊戲讓我感覺好像好像（我也說不出個所以然來，不過就有這種感覺）。為什麼我會說它太簡單呢？因為我覺得只要把握住三個原則，破關根本並非難事：1先下手為強、2團結就是力量、3要有三多（士兵多、能源多、設備多）這三個原則是相互關聯的，若把握住，破關就像吃飯一樣簡單。說實在的，我真的不知如何給分（小弟不才，請多包涵）。我想，就留給一些尚未接觸卻喜愛這款遊戲的人，自己在心中給它下分數吧。



守護者之劍外傳～無盡的宿命

●林獻鐘

在去年推出的"守護者之劍"大賣之後，風雷小組在聽取了許多玩家的反應之後，改進了許多缺點，續作《守護者之劍外傳～無盡的宿命》於是在今年發售了。那麼這次和前作有何差異呢？在前作裡最為人所垢病的，當推迷宮的難度了，其複雜的程度簡直可列入金氏紀錄了。好加在這個天大的缺點終於改善了，現在外傳裡的迷宮可是簡單得多了（和前作比較起來的話），原本在前作頗受好評的戰鬥效果，現在以更加華麗的表現呈現在玩家的面前。除了戰鬥畫面有加強之外，外傳更大的突破就是這次有用超大靜畫捲軸、高彩卡通動畫以及等身的人物動畫來表達故事的過程。我想就這一點而言，守護者之劍外傳在同類型的遊戲裡應該算是其中的佼佼者了吧！不過在劇情方面如果能再豐富一些相信會更好，音樂方面倒是沒啥改變，不過還是滿不錯的。整體而言，我覺得外傳是個非常出色的遊戲，如果有人還沒有玩過，那就實在是太可惜了！

徵稿啟事

請將遊戲（最好是新遊戲）玩完之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350~500字之間。以文字檔的方式整理在磁片中寄出，或以E-mail傳送更佳（若附上遊戲進行中之圖形檔更好）。記得寫上姓名、住址、電話、身分證字號。如您的作品發現有刊登出來的話，請速寄您的身分證正、反面影本給我們，以便我們迅速發放您的稿費。另外，以後每期私房話將會有增加一個討論主題，請大家一起來討論吧！本期的主題是：「在模擬城市3000中，您要如何去成為一位受市民愛戴的好市長」



Mail & Letters



- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

來自大陸的問題

李主編：您好！

我是貴刊的一位上海的讀者。你們的雜誌我基本上每期都要購買，我認為你們的雜誌出得很好，全彩頁，質量好，並且攻略詳細，在我們上海很受到我們的喜愛。不愧為臺灣銷售第一的遊戲雜誌。

由於你們的雜誌從臺灣運到我們上海的時間比較長，而且數量比較少，所以我們有時候會買不到你們的雜誌，並且買到的也是你們幾個月以前的雜誌，使我們不能及時得到最新的信息與遊戲攻略，我從你們的雜誌上看到你們軟體世界雜誌社訂閱書刊的信息，使我感到非常高興，我本人也十分喜愛你們的雜誌，所以我為訂閱貴刊提幾個問題，望能回答。謝謝。

(1)訂閱貴刊所需的費用是新台幣。但是我們在上海如果不出國的話，我們是調不到外幣的。所以，用台幣來支付訂閱貴刊的費用，對我們上海的讀者來說，幾乎不太可行。所以我希望你們能同意我用人民幣來付款。

(2)不知道貴刊在海外是否有辦事處？如果有，請問他們是否可以用人民幣付款？如果可以，請告知地址及聯繫人的姓名。

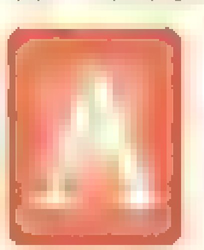
(3)貴刊所註明的NT5100元是包含了哪些費用？如果我們大陸讀者訂閱，這5100元中，是否包括運費及關稅呢？如果不包括，那我們應該支付多少錢？

(4)按照你們書上所指明的，訂閱貴刊需將書中訂閱單剪下，但是由於你們的書在我們上海發行量較少，所以我很珍惜，如果剪去一頁，真是太可惜了。不知道可否用複印件來代替？

(5)最近在你們114期雜誌上，看到台灣出了一張東洋遊戲中文報導光碟，好像是98年剛剛出的。我本人也是一個日本遊戲的愛好者，我認為這張光碟對我來說很合適的。所以我希望能透過你們購買這張光碟，不知是否可以？

(6)希望你們能將〈同級生2〉、〈紅樓夢之十二金釵〉、〈下級生〉、〈臭作〉以及〈金瓶梅〉這幾個遊戲的攻略刊登在雜誌上。（以上的遊戲攻略可能已經在雜誌上刊登過了，但是為什麼在我們上海發行的軟體世界雜誌上卻沒有？）

以上是我個人的一些小小問題，希望能盡快得到你們的解答。並在此祝貴刊創刊十周年之際，雜誌越辦越好。



最近大陸的讀者來信有愈來愈多的趨勢，可見遊戲不論在那個地方都是受歡迎的。以下是給這位讀者的解答：

(1)在訂戶方面，目前我們只接受新台幣，如果你方便的話，就請信用卡訂閱的方式，相信會更為便利。

(2)目前我們雜誌在海外並沒有辦事處。

(3)NT5100元是指以航空寄書的方式寄達訂戶，所以相關費用都已包含在內。

(4)其實訂閱單是另外黏貼上去的，如果你小心撕下的話，應該不會損及雜誌本身，盡量避免用複印的方式。

(5)很抱歉，目前我們還沒有代購其它商品的相關服務。

(6)哦！可能是誤會吧！除了〈同級生2〉的攻略在好幾年前刊過外，這些遊戲的攻略從沒刊登在雜誌上過，不會因為地區就會影響雜誌的內容。

雜誌太慢到，抽獎抽不到？

●不願喪失利益的人、振銘、Ned



將三位讀者的問題整理如下：

(1)為何雜誌每次都是25日才到？現在是，以前也是。25日才買到雜誌，但是抽獎活動的日期都是30日截止，這樣住在北部的讀者來得及參加嗎？

(2)為什麼貴社的雜誌中部地區都很慢到，像118期到2月6日才買到，害我喪失致命武器4的抽獎機會，希望貴雜誌社能夠改進，以免損及消費者的權益。

(3)我都沒有抽中貴刊所辦活動的獎品，不知道是不是因為訂戶的關係？



關於雜誌延遲出刊的問題，要再次跟讀者道歉，真是十二萬分的抱歉！目前在社內全體人員的努力，118期與119期已經準時出刊了。我們除了會朝每期都準時的目標邁進外，也會在內容上更加用心。謝謝許多讀者的關心、批評與指教。

(1)由於雜誌印製時間上的問題，所以截止時間得定在30日，這樣才能將得獎名單印在該期雜誌上。目前雜誌的出刊日期都蠻準時的，一般讀者在21日左右應該就可以買到雜誌，所以往後各位讀者應該來得及抽獎。

(2)不會吧？118期準時出刊，讀者應該是在1月20日左右，就能在市面上買到了才對；到了2月6日才買到，真是太離譜了！經過查詢之後，由於中區的業務部門表示很早就把書送到各經銷商，所以往後找不到雜誌時，很可能是書已經賣完了，可以多跑幾家找看看。

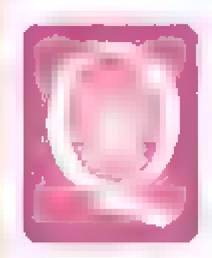
(3)對於Ned讀者的這個問題，並沒有『訂戶就不可能抽中』的情形。對於這個疑惑，就只能用『機率』來回答了。因為本刊所贈送的獎品都不錯，所每以期都有數千封的回函，因此，中獎機率自然低了一點。不過別灰心，只要您每期都寄，相信皇天不負苦心人，總有一天會抽中的。

講個例子來讓都沒抽中過的讀者友鬆一下吧！小編從小到大對N次發誓，參加過N+1次抽獎，從來都沒有中獎過，各位讀者有人手氣這麼背的嗎？不過還好我在人生重大的抽籤上沒有失手，所以期勉沒有抽中過的讀者，這次大獎沒抽中沒關係，下次更大的獎別失手就好了！

忠實讀者，沒有用心讀雜誌喔！



●阿花、Kim



我是軟體世界雜誌的忠實讀者，以下有些關於遊戲方面的疑問，希望能獲得解答，謝謝！

(1)以下的遊戲我從未在市面上看到，而且最近也沒也相關的消息，所以，可否告知相關動向？

遊戲名稱：大宗師、魂之利刃、殺神、瘋狂醫院、至尊麻將二、炎龍騎士團黃金紀念版、鹿鼎記2與神鵰俠侶續集、大法師。

(2)太空戰士八會發行PC版嗎？

(3)請問哪裡可以找到PS與SS的模擬器？

(4)請問那裡可以買到夢幻妖精的攻略本？



(1)對於許多來信詢問發片日期的讀者，小編想說：你們真的應該打屁股。雜誌在每期的『非常爬行榜』之後，都有『新片觀測站』的專欄，為各位讀者介紹新片的發片日期，仔細看的話，就可以知道出片日期了。這些資料都是由發行公司所提供，所以如果時間到了，遊戲卻還沒有出，就請讀者依上面所附的電話，向發行公司詢問，會比較清楚遊戲目前的狀況。

(2)太空戰士八發行PC版的機率很高，但是小編不敢打包票。不過如果確定要發行的話，我們是一定不會漏掉相關的報導，所以還是請讀者每期買軟世，給它用力的看，這樣就可以掌握最新的訊息了。

(3)模擬器的報導，請看第119期。

(4)夢幻妖精攻略本請向精訊公司查詢。

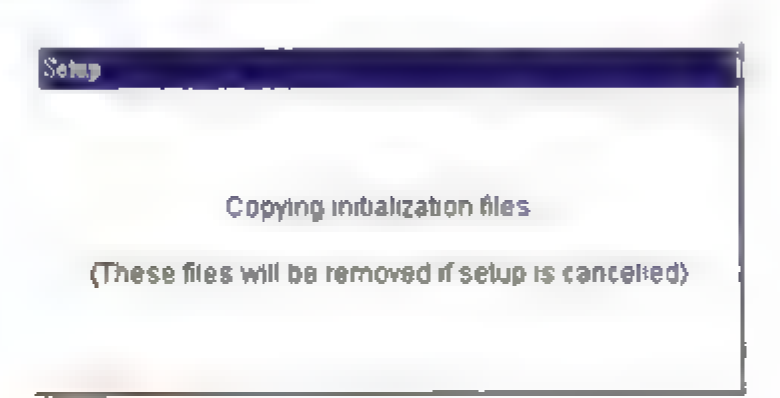
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲，您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

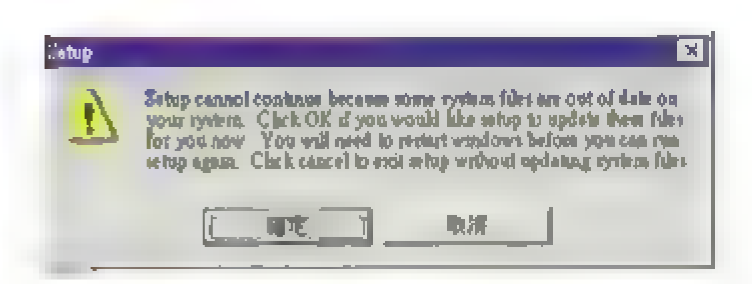
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



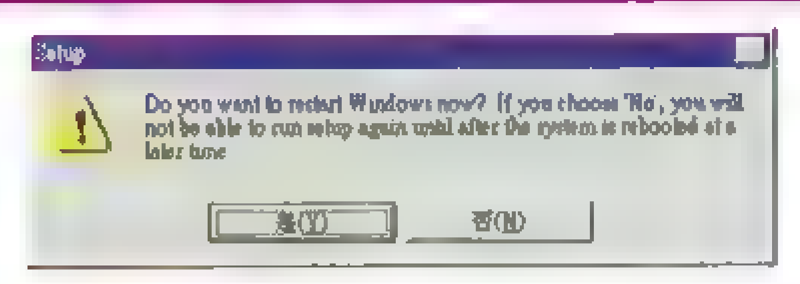
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下"確定"—因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"—不更新且離開。

請按下"確定"進行更新，接著會出現下個訊息



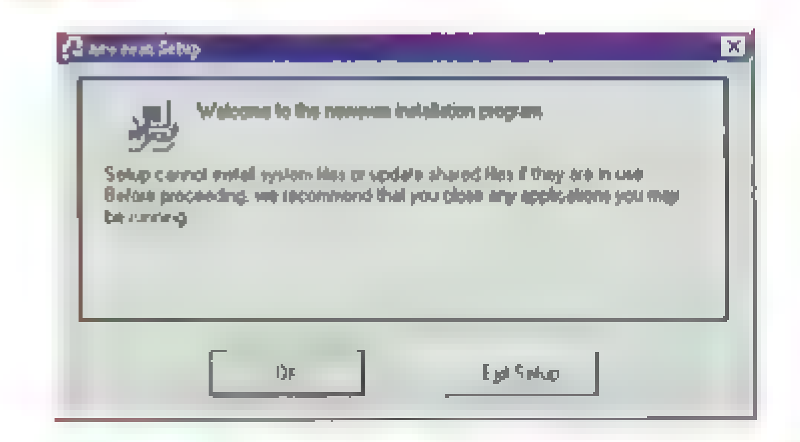
訊息內容：

"是(Y)"—重新開機

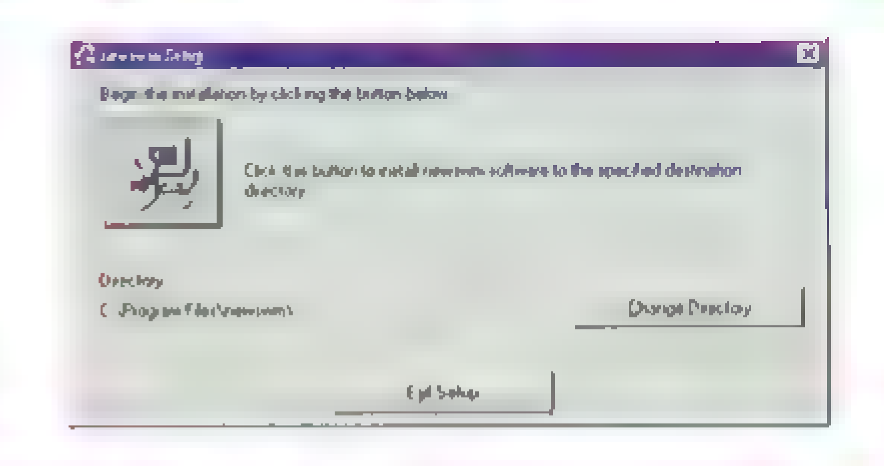
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下"是(Y)"重新開機，開機後再次執行"setup.exe"重新安裝。

步驟（3）



按下"OK"進行安裝，接著出現下個訊息



"安裝圖示"→按下此圖示鈕進行安裝

"Change Directory"—更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> **注意事項：**
> "開始"，"設定"，"控制台"，"顯示器"，"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"

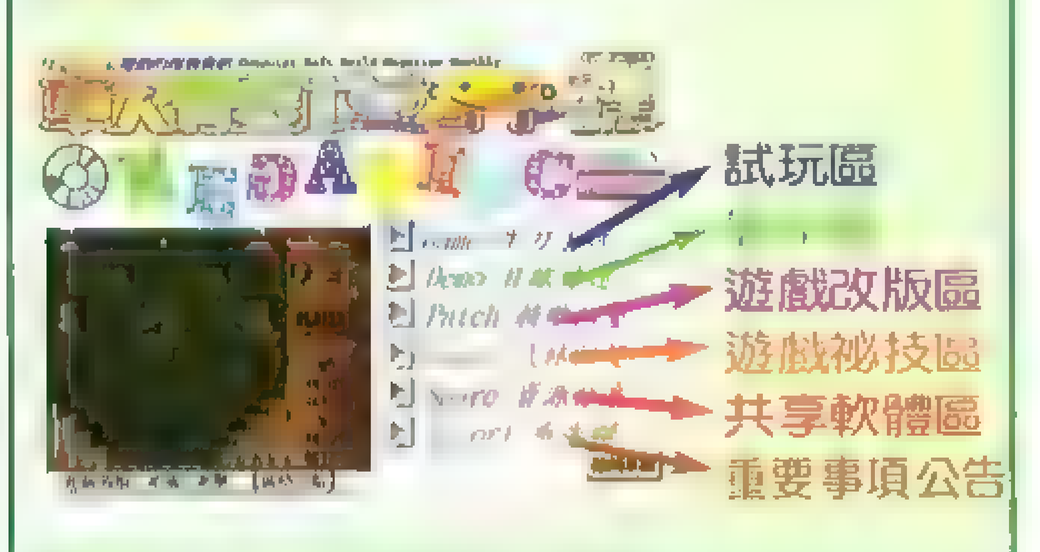
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啟動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啟此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

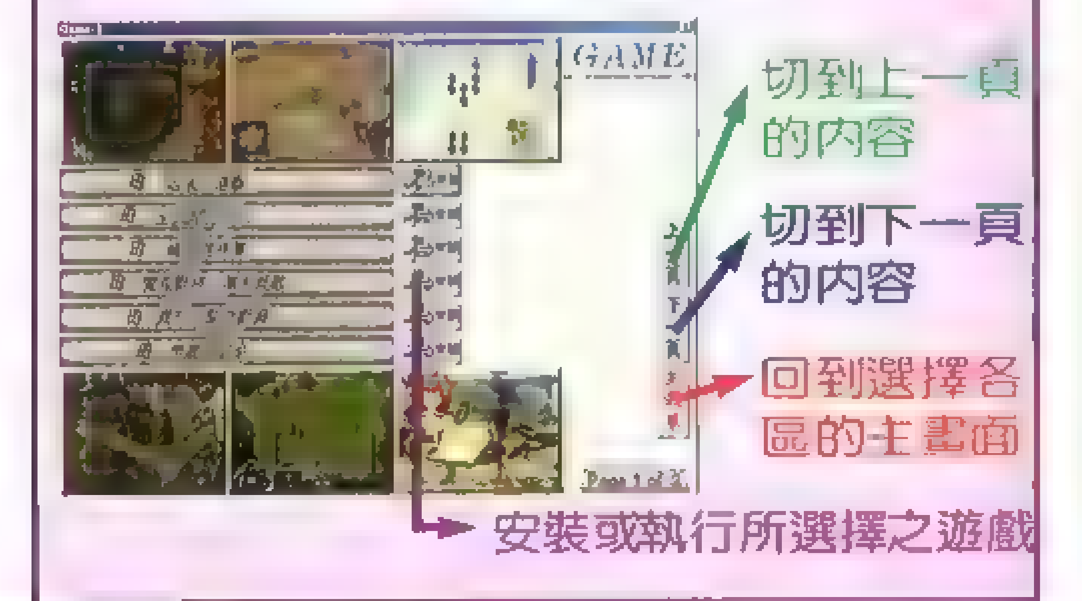
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

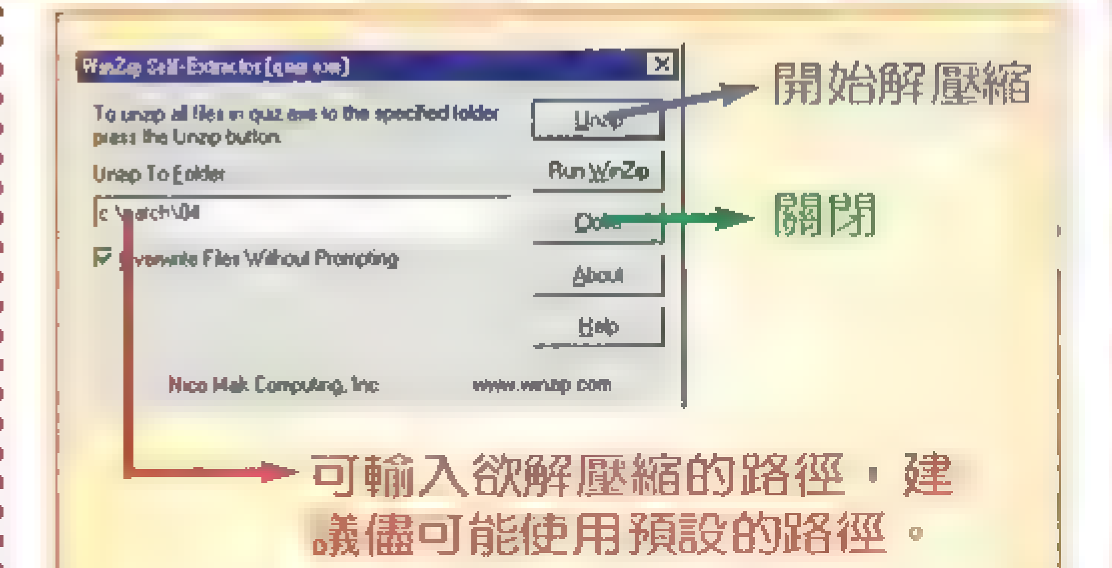


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。
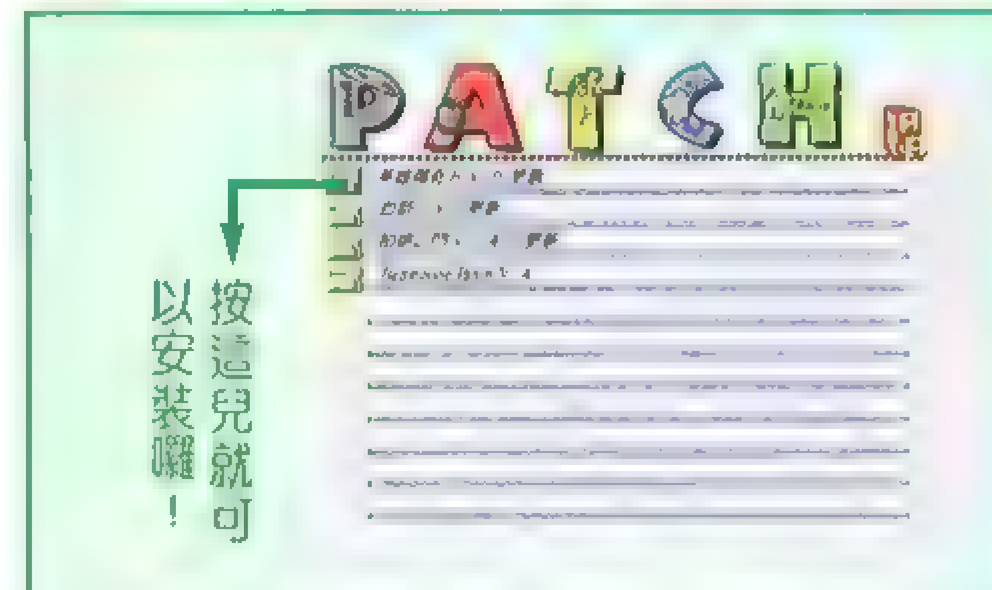
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

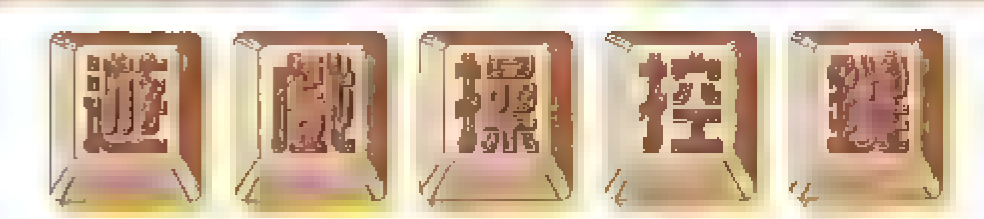
(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

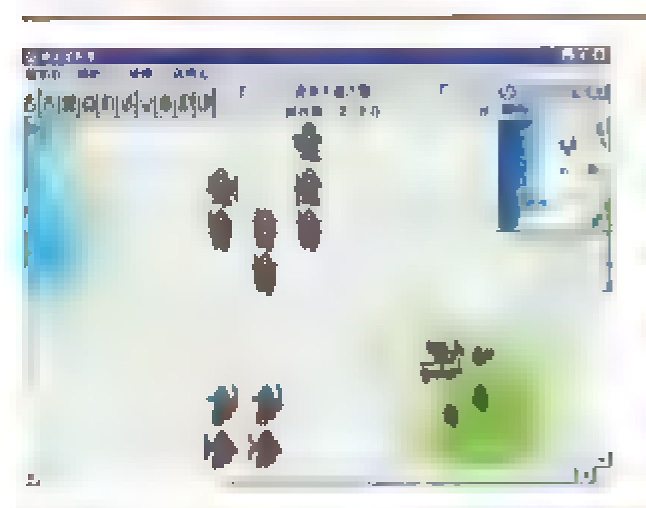
(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

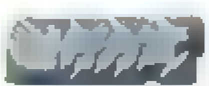
(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



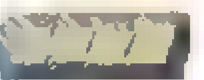
大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

織田信長傳



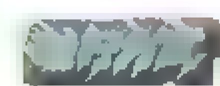


安裝後執行

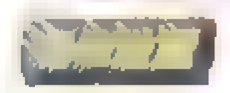


異形之緊急動員

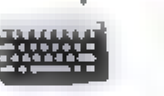


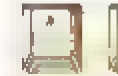
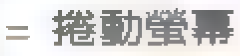


解壓縮後執行







   = 捲動螢幕

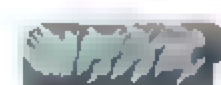
 H = 回到主基地　 L O = 開關大燈

 P = 巡邏命令　 G = 防禦模式

S = 停止命令　 Space = 主選單

無盡的宿命





解壓縮後執行

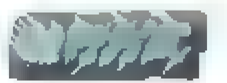




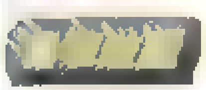


Machines





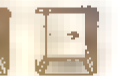
安裝後執行







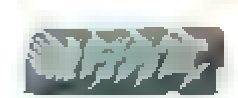
 PAD 0 PAD 1 PAD 2 = 視角切換　 Space = 雷射

   = 捲動螢幕　 Esc = 主選單

 = 前進、後退

戰慄時空





安裝後執行



↑ ↓ = 前進、後退　 A D = 平移

← → = 左、右轉　 Space = 跳躍

V C = 游泳　R = 充填彈藥

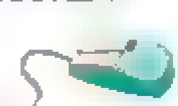


E = 使用物品　Page Up Page Down = 上、下看

Shift = 走　Ctrl = 蹲下

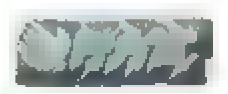


1 2 ... 5 = 武器選項

Esc = 主選單　 左鍵 = 發射武器

安魂曲：天使之怒





安裝後執行

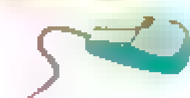




 E D S F = 移動鍵

 Space = 跳躍　 Shift (L) = 跑

Alt (L) = 平移　 W = 武器切換

 左鍵 = 發射武器

英雄傳奇V：火龍試煉



安裝後執行



 ↑ ↓ = 前進、後退　 D = 防禦

 ← → = 左、右轉　 K = 潛行

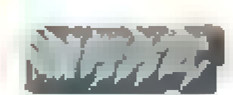
F G = 攻擊　\ = 畫面大小

 P = 拾取　 I = 物品欄

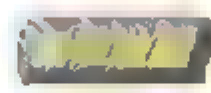
 E = 裝備欄　 S = 法術欄



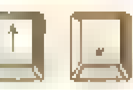
地域大進擊



安裝後執行



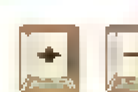
 Ctrl － 攻擊　 Shift 魔法

   行動鍵



全民開打2100

安裝後執行





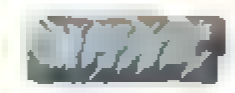


Esc 離開　＋ － － 畫面縮放

F12 暫停　F10 － 抓圖

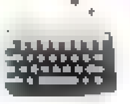


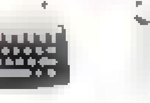
狂飆房車賽

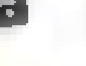


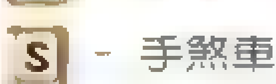
解壓縮後執行









 ↑ ↓ ＝ 前進、煞車　 Q A － 換檔

 ← → ＝ 左、右轉　 S － 手煞車

C － 視角　Esc 主選單



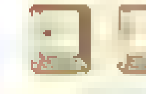
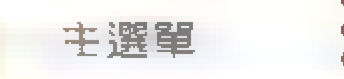
Aliens Versus Predator

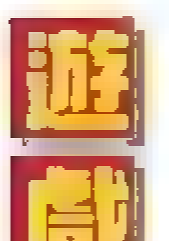


安裝後執行

 ↑ ↓ ＝ 前進、後退　 Esc － 主選單

← → － 平移　 Shift (L) － 走

 Shift (R) － 跳躍　 Ctrl (R) － 爬行



遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

地域大進擊	Win95	\Gmdemins\gmdemins.exe
全民開打2100	Win95	\Warzone\setup.exe
織田信長傳	Win95	\Ekd4\setup.exe
魔鬼戰將：萬夫莫敵	Win95	\Cmpd\cmpd_eng.exe
異形之緊急動員	Win95	\Ezsoft\alien.exe
無盡的宿命	Win95	\Tgldemo\tgldemo.exe
英雄傳奇V：火龍試煉	Win95	\Qg5demo\qg5demo.exe
戰慄時空	Win95	\Hluplink\hluplink.exe

[illegible]

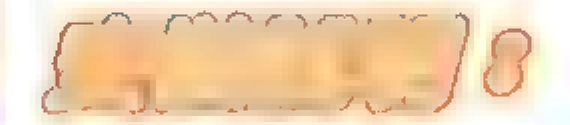
狂飆房車賽	Win95	\Gtdemo\gtdemo.exe
Aliens Versus Predator	Win95	\Avp\avp.exe
Machines	Win95	\Machines\setup.exe

3DFx卡

安魂曲：天使之怒	Win95	\Reqdemo\reqdemo.exe

展示區

同盟鐵翼	Win95	\Xing\xing.exe
Machines	Win95	\Mach\mach.exe
NASCAR Racing 3	Win95	\N3demo\n3demo.exe



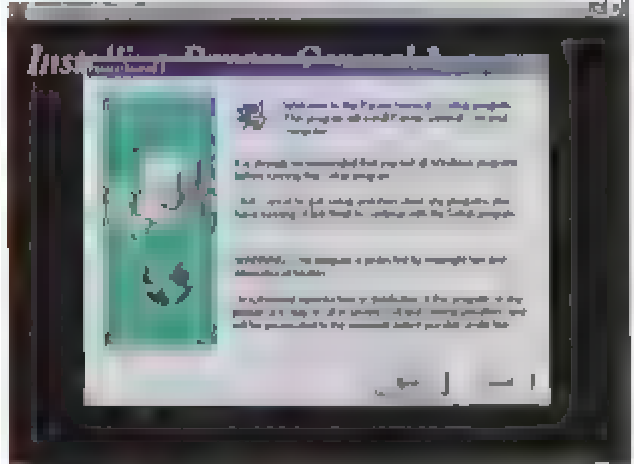
系統需求

- Pentium 90MHz以上
- 16MB記憶體
- Windows95/98作業系統
- 25MB硬碟空間

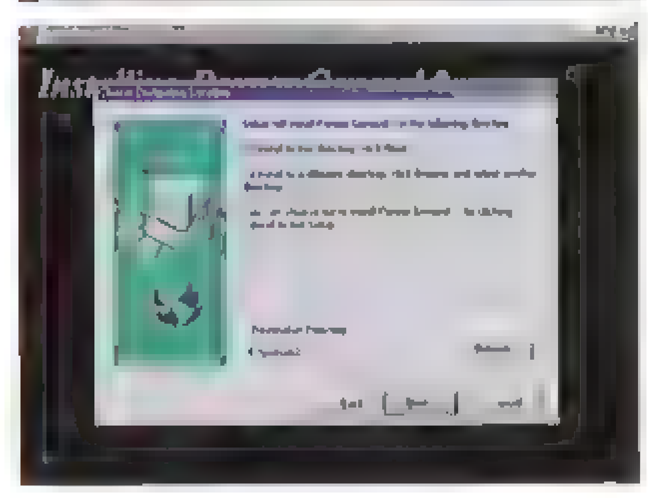


1.將遊戲光碟片放入您的光碟機，自動播放畫面會自動載入。

2.在「Install」上面按一下。



3.進入安裝畫面。



4 確定安裝路徑，並依照指示安裝

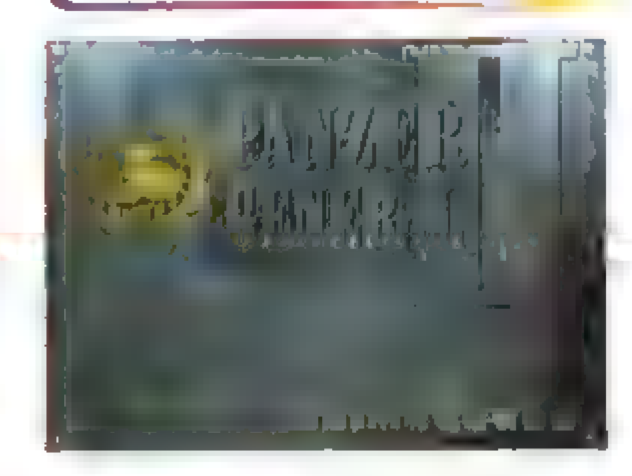


5.安裝DirectX5畫面，該遊戲需要DirectX5以上的驅動軟體，若您的電腦中並無DirectX，則需安裝。

6.當你成功安裝完遊戲檔案，請將光碟放入光碟機中，或按下程式集中的Panzer General 2 圖示，就可以啟動<<裝甲戰士>>。

遊戲畫面說明

畫面下方小圖示由左至右依序為：



1.獨自玩之劇情選擇
2.戰役選擇
3 多人玩之劇情選擇
4.電子戰
5.劇情參數
6.選擇卡司陣容
7.載入儲存之檔案
8.戰役影片介紹
9.製作群介紹
10.離開遊戲





- Ctrl + S = 儲存
- Ctrl + L = 載入
- Ctrl + Q = 離開
- Ctrl + A = 快速儲存
- Esc = 主選單
- N = 下個編隊
- X = 取消移動
- R = 增援
- D = 部署
- F = 單位資料
- I = 審查編隊
- V = 觀看編隊
- A = 對空模式
- S = 地圖
- G = 案卷

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC

信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿＿年＿＿＿月

發卡銀行：＿＿＿＿＿＿，訂購金額：＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：

聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿(H)＿＿＿＿＿＿

收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：

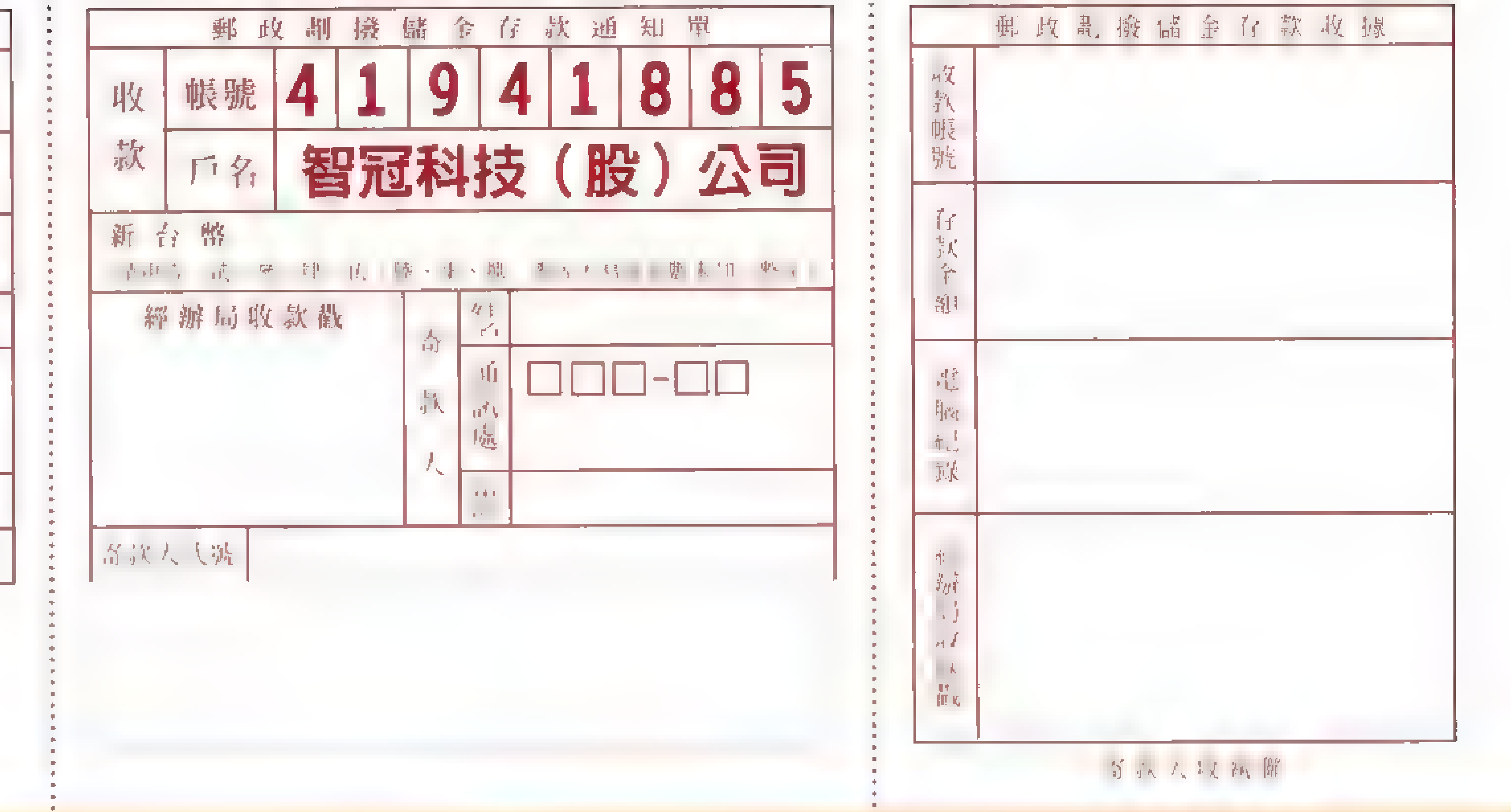
傳真：07-8151992



①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。




郵政劃撥儲金存款通知單

收	帳號	4	1	9	4	1	8	8	5
款	戶名	智冠科技（股）公司							

新台幣

經辦局收款戳

寄款人

郵遞區號 □□□-□□

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收	帳號	4	1	9	4	1	8	8	5
款	戶名	智冠科技（股）公司							

新台幣

經辦局收款戳

寄款人

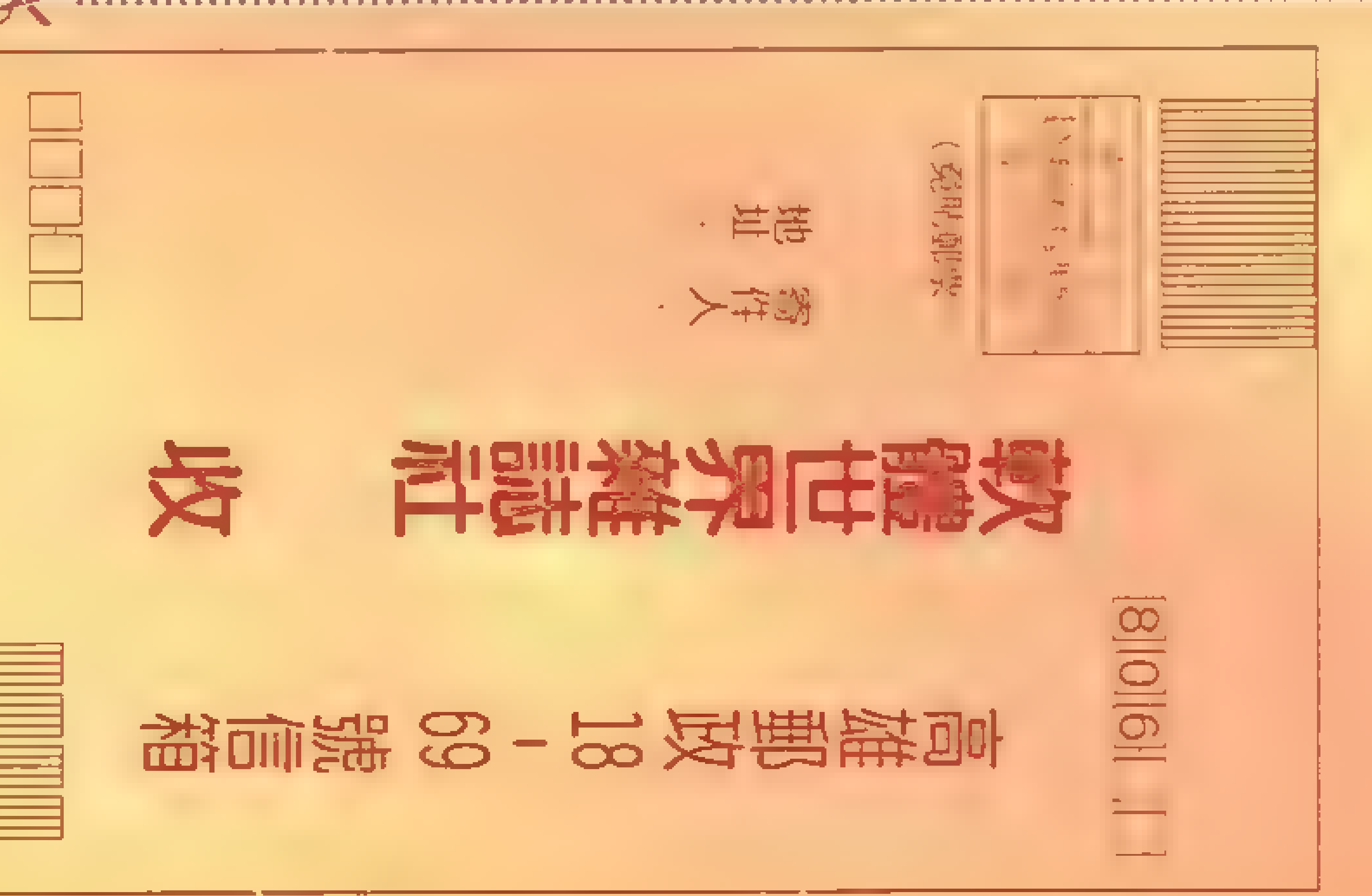
郵遞區號 □□□-□□

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯





通　訊　欄

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

- 訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO. ______）
- 年齡：______ 學歷：______ 職業：______
- 聯絡電話：
- 寄書地址：
- 訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期
- 訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）	數量	金額
______	______	______
______	______	______

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★如欲郵購過期雜誌，請先洽詢
服務專線：886-7-8150988-263

讀者個人資料

1 性別 □男 □女 年齡 ______
2 學歷 [illegible]
3 職業 □學生 [illegible] □自由
4 是否為本雜誌訂戶 □是 □否
5 您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書店□電腦公司□資訊廣場 [illegible]
6 購買本雜誌的方式 [illegible]
7 每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元 □10000元（含以上）
8 接觸遊戲的時間：[illegible] 7~9年□10年
9 最喜歡的遊戲的類型（可複選）[illegible]
10 您此次購買本雜誌是第 ______ 期

對本雜誌的意見調查

您最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
對雜誌內容的意見：
理由：______
最近將要發行的遊戲中，您想看到哪些遊戲的攻略？
______
______
______


For Win95/98
RPG夢工場'98
您有製作RPG的夢想或計劃嗎?
您是否擁有完美的構想卻無法付諸實現?
您想一窺遊戲製作的奧秘嗎?
全新中文版RPG夢工場'98
讓您輕鬆入主RPG製作的世界!!
近期推出 絕對值得期待
ASCII
精訊資訊有限公司


全省7-ELEVEN便利商店均有販售
你們這些番賊屢攻中原，
犯我城池，劫我天子，
若不踏平番邦，
如何報得二帝被擄之仇！
糟！
大宋英豪
岳飛傳
遊戲特色：
●架構完整，故事節奏緊湊，岳飛的命運完全掌握在玩家手中。●場面背景包含著分明的季節變化，讓玩家在戰鬥中亦感受到大地的震撼。●多工式戰鬥考驗，在傳統的操控上，完全把玩家戰略功力發揮到極限。●多種武器、盔甲、兵馬、藥丹的巧妙搭配，盡是影響玩家的勝負關鍵。●包抄、突破、強攻的戰鬥快感，法術、地形、地物的完全配合，讓你在民族大戰中成為英雄。
南蠻岳飛
你為何進我疆土？
看岳飛要如何才能擺脫秦檜的十二道金牌奸計！？
看眾將要如何才能擊敗金兀朮的金龍絞尾大陣！？

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)

傳送

阿毛

Re 快去玩紅樓夢！

‧‧‧‧‧‧原始郵件‧‧‧‧‧‧

寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>

收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>

日期　：1998年5月1日PM 22:10

親愛的阿毛：

我看到「紅樓夢之十二金釵」在五月號的「電腦玩家」雜誌

全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！

好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

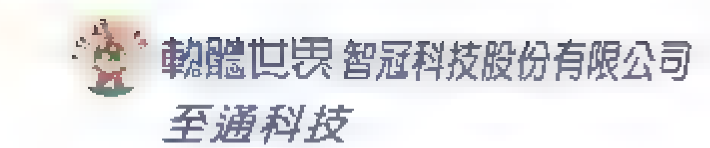
>輕疑的大頭：

>我怎麼會沒買，[illegible]玩，太晚[illegible]

>我阿毛買遊戲可是[illegible]



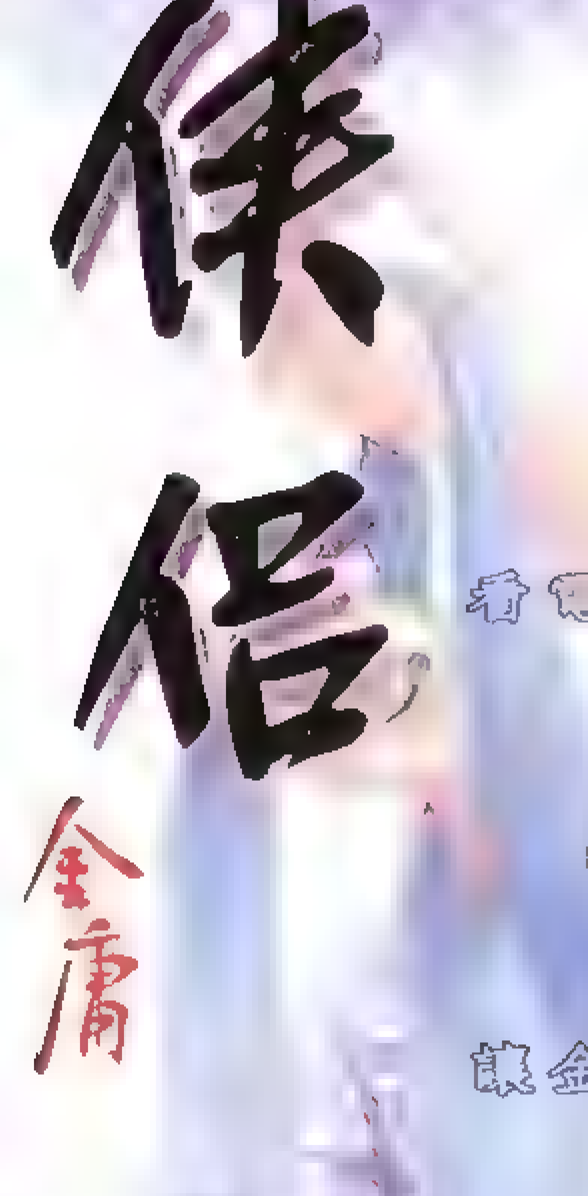
收件匣 - Outlook Express　Re　PM 04:03











楊過的童年
楊過如何與龍女相遇、
楊過究竟因何斷臂、
為何與龍女分離、
盡在遊戲之中……



嘆楊過多情，
憐小龍女癡情！
讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過癡情歲月。。。

WIN95/98版
上市熱賣中







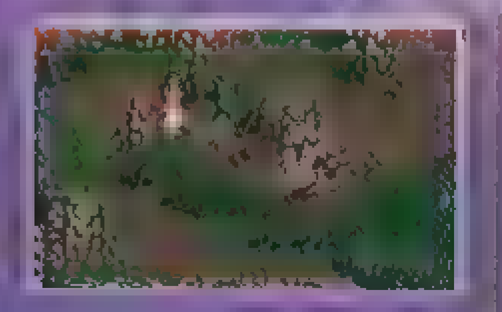














風雲之天下會
風雲際會
謎像視覺工作室
軟體世界
智冠科技股份有限公司

震鬼神的人物！

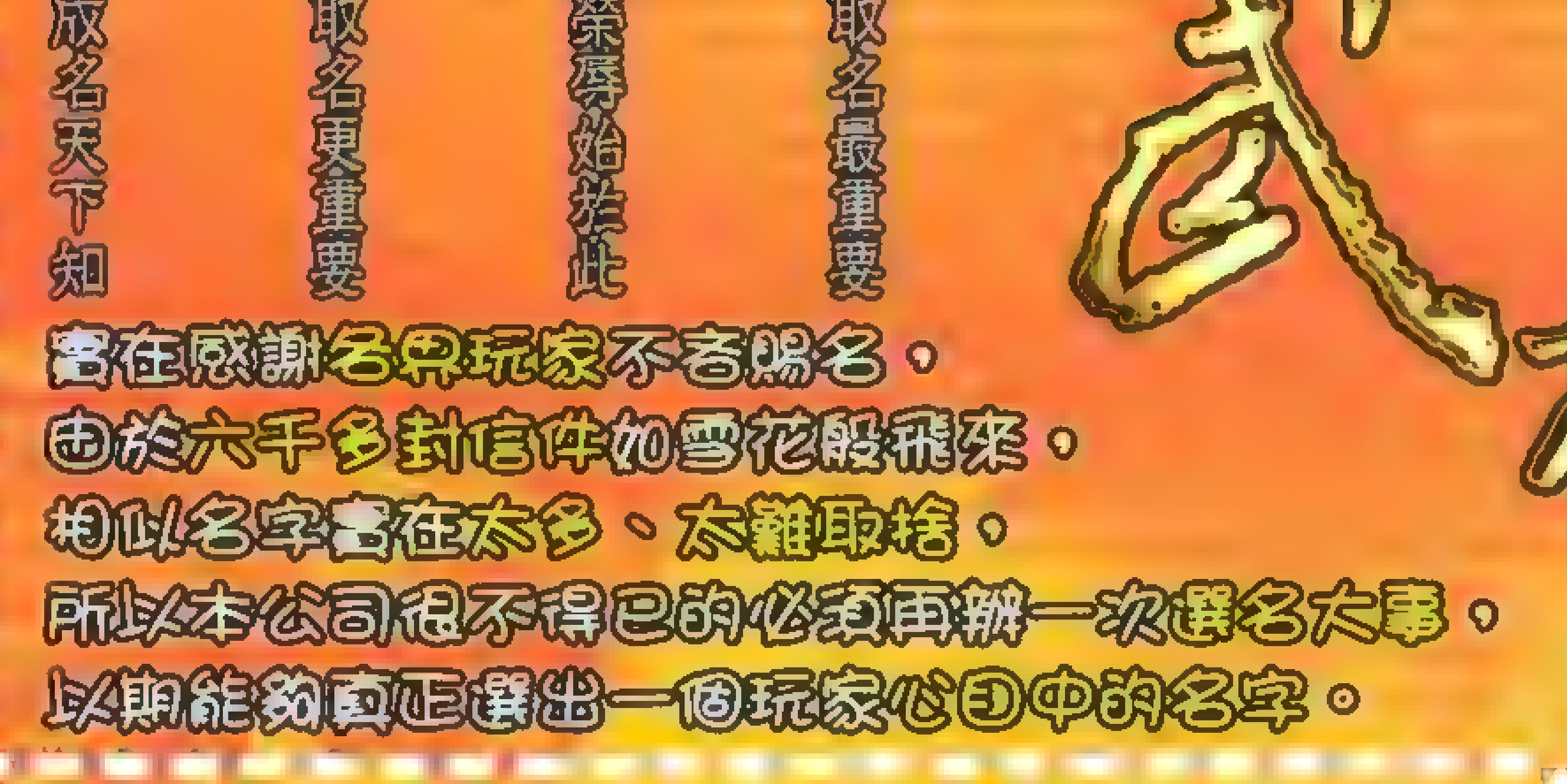
大逆轉的劇情！

驚天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

- 改編香港暢銷天王馬榮成之『風雲』至海上殺雄霸為止。
  玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。
- 漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟—秦霜、聶風，武林神話 無名，天下會首腦 雄霸，英雄劍傳人 劍晨及古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。
- 可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。
- 人物造型將隨劇情發展而有不同的變化，完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
- 戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿，雄霸的三分神指、莫名劍法及劍廿三等，施展招式時人物衣袂飄飄、刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。
- 玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、無雙劍、火麟劍等。







金庸群俠傳

群俠傳

金牌製作小組年度力作

揮揮衣袖，揮不去江湖中小蝦米們愛冒險的浪子心
此次江湖小俠們可以自由選擇扮演正派或邪教弟子，在江湖中修行並開創自己的一片天地！
不同門派的弟子有不同的任務與目標，統一武林？那太老套！
奪美人心？那太好笑！
上你！

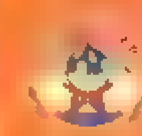
請在以上五個名字中選出您心目中的名字，
並詳列您的大名、年齡、住址與聯絡電話，寄回－－
我們會依來信多寡選出一個
，並於投給這個名字的信件中抽出三位大獎得主！

首獎：獎金新台幣五千元
一獎：獎金新台幣兩千元，金庸神鵰俠侶漫畫一套共十八本
二獎：獎金新台幣一千元，風雲之天下霸絕世無雙攻略一本

即日起 （郵戳為憑）

您也可以於
遊戲家族網站上查看活動內容哦！
智冠員工不得參加本活動
感謝 與
頁頁頁狂的 網站鼎力相助！

選名大事



軟體世界
智冠科技股份有限公司
河洛工作室





BTC®
一個未知的黎明
裝甲騎兵團
PANZER STRIFE
英群企業股份有限公司 研發製作
台北市東興路51號2樓 TEL:(02)2523-6266 http://www.btc.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司 出版發行

INTERNET

第一套採用網際網路查詢票據信用的軟體

票據醫生 1.10版

方便又好用、可靠又嚴格的票據把關者！

- 具有銀行票據查詢功能外，更能夠在生意未成交前獲得對方的信用狀況
- 經由網際網路高速傳輸提供線上即時查詢，每筆資料查詢速度只要1秒，每 分鐘高達[illegible]筆的查詢資料
- 操作簡單，使用者可根據被查詢對象，分別輸入姓名、身份證字號、公司名稱、統一編號、地址，各筆資料欄位可選擇性輸入
- 查詢結果分別顯示查詢對象之姓名、身份證字號、公司名稱、統一編號、地址、拒往銀行、拒往日期
- 每一個欄位都經過索引，使用者可經由快速功能鍵，快速找尋已建立的資料
- 使用者可選擇性查詢，如已建立資料共10000筆，使用者可選擇只查詢其中300筆作為票據信用查詢
- 查詢結果可列印，作為業務管理
- 各公會會員於購買票據醫生查詢系統時，每套系統皆內附15筆查詢點數，會員只要一經註冊即可使用
- 本系統必需搭配微軟 Microsoft Internet Explorer 4.01版以上的版本才可使用。



1 查詢條件資料



2 與伺服器連結



3 連線查詢結果


金庸群俠傳
智冠科技股份有限公司
河洛工作室
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸內心為國為民的俠義境界
有跌宕風流的人，有扣人心弦的
還有盪氣迴腸的武與波瀾壯闊的
武俠至尊，誰與金庸爭鋒？
原價720元 特惠價
NT 599元



Erste Verwirklichung
Amaranth 3D
RPG
亞瑪蘭斯
全台首見含MMX技術指令集的
3D動作角色扮演遊戲！
故事的背景是採中古歐洲風格路線，
畫面上的平面角色及動態的立體戰鬥畫面，
十分的生動。整個世界地圖都為自由度進行，
而且是全3D的哦！
此外更增加了MMX技術的57個指令集，
讓你的畫面更流暢，3D更3D，
實是一款你不得不玩的動作RPG，
而且只要用滑鼠就可以操作哦！
熱賣上市
故事背景
這一次的故事是由主角帶領著一群伙伴在Langsam的大陸上展開的的夢幻之旅，其間發現到許許多多的疑團，有待各位玩家一一化解。在那遙遠記憶的痕跡已不存在的時代，那時愛情並不是人們溝通的方式，戰鬥才是生存的唯一法則。有一個未知的國度，在那有一朵被「摩特拉爾」稱為國花的亞瑪蘭斯枯萎了，代代相傳的勇者率領著一群為愛而戰的勇士，一步一步以保衛亞瑪蘭斯的力量為目的在背景為中古歐洲式的未知的世界，一群為愛和理想的勇士構成了壯大的史詩・・・・這個充滿奇幻的冒險等著你來挑戰。不一樣的故事背景，不平凡的冒險目的，蘊藏著不一樣的遊戲。
WINDOWS95/98
中文版
FUGA SYSTEM研發
FUGA SYSTEM
程式設計
企劃
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424
歡樂盒
GAME BOX
夢想 感動 盡在 歡樂盒



CD-ROM for Windows95/98 中文版
Barbara
ADULTS ONLY
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
轟動全日本3D動作冒險年度大作!
最誘人的3D CG動畫
最撩人的畫面
無論如何您不能再錯過
永不停止的高潮快感
h.m.p
芭芭拉
BARBARA
Don't Stop!
狂飆熱賣中
史無前例的超級大作!!
國內成人遊戲歷史上
第一套讓你目不轉睛
轟動全日本3D動作冒險年度大作
未來世紀芭芭拉
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
Barbara3
Adults Only
未來世紀バーバラ
バーバラシリーズ最終章
h.m.p
歡樂盒
GAME BOX CO. LTD
GAME BOX
GAME BOX WEB
www.gamebox.com.tw

- 禁軍教頭的英雄柔情
- 無名女俠的俐落身法
- 龍門妖婦的風騷神韻
- 韃子屠夫的絕世刀法

FOR 3D

圍繞著朝廷鬥爭及江湖廝殺吹起一陣陣的腥風血雨

矛盾的公理正義與兒女私情譜織了一段段莫名情殤

悲情血舞！

故事背景

明朝景泰年間,皇上無能,朝中大權由東廠曹少欽太監所把持,並欺上瞞下暗中鏟除異己,建立了一股龐大的惡勢力。兵部尚書楊宇軒看不過太監的囂張跋扈,便寫了一道奏摺密奏皇上,但是被奸臣曹少欽的爪牙奪走信函!錦衣衛在當夜便殺光了兵部尚書楊宇軒全家,尚書府也被放火給燒個精光!而主角周淮安是一位禁軍教頭,為了逃過東廠太監的追殺,一路逃到了沙漠中的龍門客棧,客棧的老闆娘金鑲玉是個勢利眼的大美女,然而她卻被風采翩翩的周淮安所吸引,因此愛上了這位被通緝的要犯。

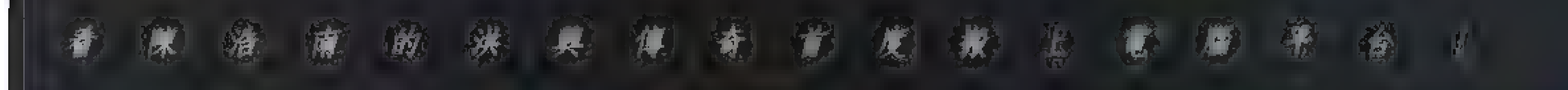
新龍門客棧

WIN95/98 中文版

3D武俠動作RPG


WINDOWS95/95
SLG
■喜歡養成遊戲的玩家們，或是從沒接觸過此類型遊戲的朋友們，您是否已對爭戰殺伐的日子感到疲憊，是否已厭倦了亡命洞穴、地下城的生活，來吧！讓我們一起進入武則天的傳奇世界吧！
魅冠六宮
傾寵三千
君臨一世
評價兩極
武則天
遊戲背景設定在唐朝貞觀年間；其時，外不閉戶，
道不拾遺，斗米五錢，天下安寧，大唐天威震懾四夷，
是中國史上少有其他朝代可與之媲美的太平治世。
乍看之下，在這樣一個太平的年代中，
似乎不太符合遊戲世界裡的冒險犯難精神，但是各位不要忘了，
危機總是伴隨著安逸而來，玩家在《武則天》中的神聖任務，
就是要阻撓與預防危機的發生。
Copyright Game Box Co.,Ltd. All rights reserved used under authorization.
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
電話 (02)2231-6454
傳真 (02)2231-6424
GAME BOX CO.,LTD
17F NO 345-1 CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424
夢想 歡樂 感動 盡在 歡樂盒


RPG 新武俠風暴再起！
格殺令
隱藏於歷史烙印下的殺手悲歌，
在錯雜的陰謀詭計中，
濺出令人動容的血與淚。
S-RPG
硬體配備
Pentium-133MHz 以上
16MB RAM or Higher
遊戲平台
Windows95,98
LiSound 光固流通
CDSOFT


香港漫畫的洪興傳奇首度搬上電腦平台！


古惑仔


令你永生難忘的三國遊
縱橫天地
烽火三國
LiSound 光固流通
CDSOF

及 時 戰 略 ＋ 策 略 的 超 強 勁 G A M E

狼煙起，英雄會，烽火連天捲三國；

白骨堆，將星殞，亂世攘攘誰稱雄？

◇ 細膩的 3D 模組，刻畫三國戰場的慘烈征戰

◇ 精彩陣勢、武將招術，場面浩大的即時百人軍團對戰

◇ 相輔相成的內政與戰事，策略與即時戰略並重

◇ 武將單挑等您來跟敵將單獨過招

即時戰略＋策略

五月份全台制霸
敬請期待

硬體配備
Pentium-133MHz 以上
16MB RAM or Higher
遊戲平台
Windows95,98

經銷 LiSound 光固流通
□台北營業處：Tel：02-8665-7166 Fax：02-8665-7030
□台中營業處：Tel：04-259-2713 Fax：04-259-2796
□高雄營業處：Tel：07-272-6538 Fax：07-272-6539
全球代理




real-time strategy
護城河旁攻防戰
激烈海戰圖
壯大的攻城戰役
萬馬奔騰野戰場
逐鹿中原
中 原 烽 火 連 天 · 楚 漢 誰 霸 天 下
銷
LiSound 光固流通
□台北營業區：Tel：02-8665-7166 Fax：02-8665-7030
□台中營業區：Tel：04-259-2713 Fax：04-259-2796
□高雄營業區：Tel：07-272-6538 Fax：07-272-6539
全球代理
CDSOFT

做對

因為我好強的個性，使得
我在做任何事情時只想把他
做對，所以有時候因為我的
堅持....
這些年啟亨一直都在證實做對這兩個字，面對的對手是比生意人還像生意人，利用速成的方式將產品快速的上市，從驅動程式（DRIVER）直接用原廠、公用程式（UTILITY）用買的、甚至更簡單的是直接轉賣大陸貨！完全沒有顧及消費者在使用時的便利與習慣，只單純為了個人的私利，現在能擁有自己技術、幫使用者著想的廠商越來越少，就像速食一樣，快但沒有營養！

因為啟亨堅持著要給使用者更便利、更好的產品、以及做對的精神，所以啟亨公司有一半以上的工作人員是專業工程師，您可以從啟亨的幾項技術得知，如：魔虎克TNT及扁食（Banshee）就是市面上唯一可以超頻的顯示卡！不論您的主機板好壞，超頻的好處在於可以將系統的速度提高、也可以穩定匹配性，另外還有啟亨自行研發設計的公用程式，顯示卡的公用程式可以直接調整 RGB、CKMY 的顏色，聲效卡公用程式可以直接錄製 MP3、WAVE、MIDI 檔、還可編曲，畫面操作容易使用，還有很多的附加功能都在產品內，現在市面上擁有自己技術的廠商也只剩兩三家，啟亨處處為您著想，堅持的做對！

抓起來做對！

如果您希望有 3D 繪圖功能、也能玩玩 3D GAME，建議您使用魔虎克 TNT 搭配嗆紅辣椒 A3D 如果您想玩 3D GAME，建議您使用魔虎克扁食（Banshee）搭配嗆紅辣椒 A3D

嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克扁食（Banshee）

- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- Banshee支援 Direct X6.0 及 Glide，玩 GAME 時畫面更為流暢
- 市面唯一可超頻速度更快的 Banshee

嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克 TNT

- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- TNT 支援 DirectX6.0，玩 GAME 時畫面流暢
- TNT 支援 OpenGL，可以應用於 3D 繪圖
- 最高解析度可達 1920X1600 高彩

啟亨魔虎克TNT 加速卡
建議售價:16MB 3999.元(未稅)

啟亨魔虎克扁食(Banshee) 遊戲卡
建議售價:16MB 2999.元(未稅)

啟亨嗆紅辣椒A3D Pro版聲效卡
建議售價:1999.元(未稅)



啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線: 886-2-23952229・啄木鳥客服專線: 886-2-23212562・BBS: 886-2-23570736・企劃行銷: 啟亨廣告
E-mail: info@triplex.com.tw・http://www.triplex.com.tw・更新 Driver 專址: driver.triplex.com.tw